Tot.362

PlayStation 20周年 厂商贺图大合集

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

攻略透解

高达破坏者2

系统解说+剧情任务详解

劳拉与奥西里斯神庙

系统详解+单人全收集全挑战流程攻略

热点追踪

我的世界 创造者的超级豪宅

EA创始元老 内部演讲揭秘

巫师 神话 盗版碟贩子的逆袭

特别企划

PS4/PSV平台国行合作厂商大访谈

PLAYSTATION 国行群雄现

2015.1B 定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600

02>

9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 邪恶深处 噩梦难度最速通关

特别收录 光明之响 游戏黄金眼评测

特别收录 2014年十部 游戏玩家必看的电影佳作

赠 Gamehalo高清光盘+指尖方圆手游资讯别册

格斗派系 第五期

超厚道内容大量放送

格斗派系
FIGHTING CREW

《罪恶装备 Xrd SIGN》的全角色基础连段演示
以及重头戏 CAPCOM CUP 2014 街霸大赛精彩对局
配以格斗名人安久大神精彩点评

请勿错过！

土豆视频

TV GAME半月刊

2015.1B

总第362期

COVER STAFF

封面用图：海贼无双3

封面设计：anubis

©2015 BANDAI NAMCO Games Inc.

攻略透解

P38

劳拉与奥西里斯神庙

P50

攻略透解

高达破坏者2

DLC补完计划

P62

日暮城狂欢

特别企划

P74

PlayStation国行群雄现
PS4/PSV平台国行合作厂商大访谈

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 进击最前线
4 游戏情报站
7 编辑视点
8 热点追踪
前线狙击
14 战国无双4-Ⅱ
16 最终幻想XV
18 海贼无双3
20 第3次超级机器人大战Z 天狱篇
22 魔界战记5
28 潜龙谍影V 幻痛
30 影牢 另一位公主
32 二度勇气
34 巫师3 狂猎
37 黄金眼

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
38 劳拉与奥西里斯神庙
50 高达破坏者2
61 成就奖杯堂
DLC补完计划
62 日暮城狂欢
64 3DS应援团
66 VITA命
68 PS CLUB
70 Xbox Style
72 软硬兼施SP

游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划
74 PlayStation国行群雄现
PS4/PSV平台国行合作厂商大访谈
85 秘密花园
特别企划
88 PlayStation限定版大搜罗
99 自由谈
102 多边共享
104 乐游体育
读游戏
106 德达斯恶魔天启录
《龙之世纪 宗教审判》故事读解

读编交流 EDITORS & GODS

111 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年1月16日
定　　价：人民币14.00元

进击最前线

本期的进击最前线相信会让不少老玩家兴奋不已，不仅有Falcom的经典名作重制，还有5pb.的经典与新作2连发！当然还有不少新作虽然只公布了部分信息，但还是能让玩家们兴奋不已，就让我们一起来看看本期的详细内容吧。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽

图片为旧版游戏画面

在世界尽头咏唱恋曲的少女YU-NO

この世の果てで恋を唄う少女YU-NO

●简介

本作是1996年于PC平台发售的同名文字冒险游戏的重制版，本作曾被移植到世嘉土星主机上，由已故的知名游戏制作人菅野洋之担任制作。游戏评价相当高，在当时引起了不小的轰动，被5pb.社长志仓千代丸誉为位于文字冒险类游戏金字塔顶端的作品。讲述了一个平凡少年卷入世界危机的故事，其原作故事剧情颇具“科学幻想”色彩，由制作过大量文字冒险游戏的5pb.来接手重制十分合适。由于这是一款将近20年之前的作品，所以在作画风格、游戏模式以及故事背景等都会完全进行重制，登场角色将超过20名。

【文：大汉】

图片为旧版游戏画面

- ●机　种：未定
- ●类　型：文字冒险
- ●发行商：5pb.
- ●发售日：未定

●亮点细数

上个世纪的经典文字冒险游戏

基于现实世界的幻想科学剧情

大战略 兴亡史3

大战略 大东亚兴亡史3 第二次世界大战勃发！~轴心国对同盟国 全世界战

●简介

《大战略 大东亚兴亡史》是“《大战略》系列”描绘大东亚战争、以二战历史世界为主线剧情的策略游戏。本作在前作的基础上将舞台从太平洋战线转移至了欧洲战场，与前作相比在地图数量和武器收录量上大幅增加。首先是德军的加入极大的丰富了兵器数量，使游戏收录的兵器数量总数超过1300种，其中还包括历史中被设计完成但是未投入实战的兵器，通过缴获敌方军械编成特殊组合的部队想必会十分有趣。本作中将加入王牌驾驶员的设定，让兵器的效果得以进一步强化。游戏的地图数量超过130张，富含多种结局和分支，喜爱军事特别是二战历史的玩家不妨关注下本作。

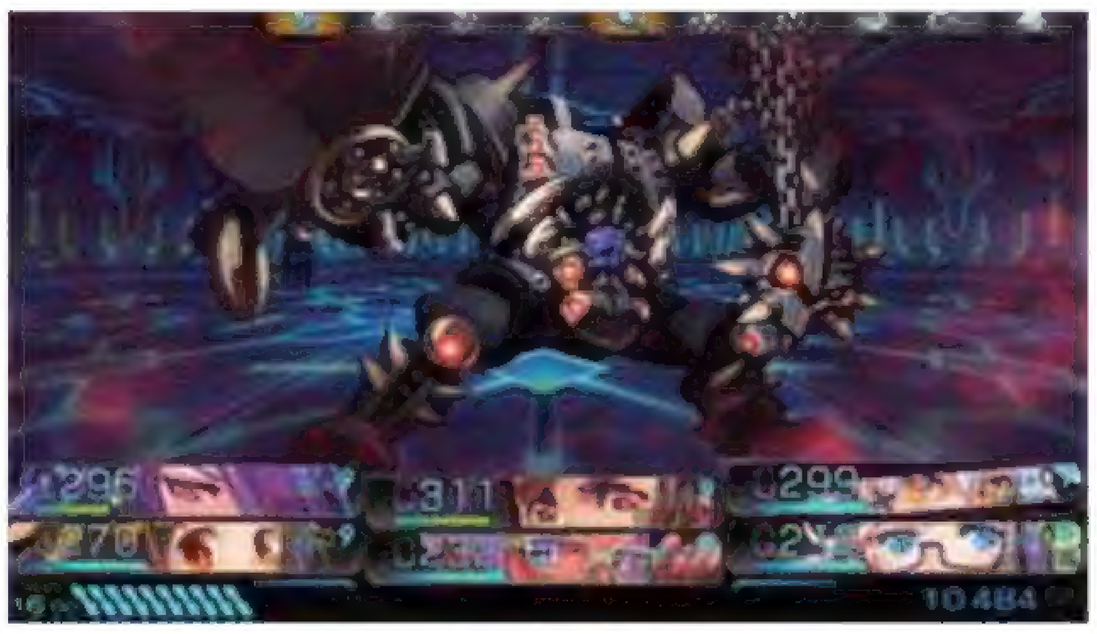
【文：大汉】

- ●机　种：PS3/PSV
- ●类　型：策略
- ●发行商：SystemSoft Alpha Corporation
- ●发售日：2015年3月26日

●亮点细数

模拟二战剧本的战争SLG

大量兵器收录一本满足



东京新世录 巴别塔作战

东京新世录 オペレーションバベル

●简介

这是一款来自5pb.的迷宫RPG，主角将扮演特殊能力者部队“埃克斯”的一员，对在天空突然出现的全长3000千米的迷之物体进行调查。借助超越常人的能力袭击人类的“异形”进行战斗，入侵都市迷宫。游戏的模式基本为任务型，在NPC处接受调查或者讨伐任务，进入迷宫执行。战斗方式采用高速回合制形式，针对敌人的弱点采取恰当的攻击是基本的战斗策略。战斗系统还有全小队的连协攻击“Unique Skill”和提高掉率的同时提高作战危险性的“Rise&Drop”模式，给迷宫探索提高了爽快感和效率。本作的人物设定十分不错，喜欢迷宫RPG游戏的玩家可以考虑下。 【文：大汉】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：5pb.
- ●发售日：2015年4月30日

●亮点细数

爽快感与数据量满载的迷宫类RPG
人设可圈可点

前线短讯息

01 Leve 5社长日野晃博称，2015年将会有《闪电十一人》和《妖怪手表》这两个系列的最新作公布，后者可能会加入众多系列之前从未出现过的新妖怪。

02 Capcom包括小林裕幸在内的几位制作人称，有一系列新老作品将会在今后的两年内推出或公布，其中最近的一款新作将会在2015年1月公布，还有一些老玩家们期待已久的作品也会陆续到来。

03 之前曾在PSV平台开发过《恶魔凝望》的Experience，该工作室目前除了正在着手《恶魔凝望2》的开发工作，还计划将会在Xbox One平台推出新作，而纪念工作室10周年的纪念作品也正在筹备当中。

04 “《出包王女DARKNESS》系列”最新作《出包王女DARKNESS 真命公主》，正式确定将于2015年登陆PSV平台，游戏类型为模拟育成类。

05 此前任职于Irem公司的九条一马在成立了自己的工作室Granzella后，现已正式购得了《绝体绝命都市》的版权，并计划于2015年秋季公布该系列的最新作，与此同时该工作室还会公布两款PSV游戏和一款针对PS4平台开发的新作。

06 SEGA公布“《索尼克》系列”最新作——《索尼克 奔跑者》，预定将于2015年率先登陆日本地区。

英雄传说 空之轨迹FC 进化

英雄传说 空の轨迹FC Evolution

●简介

《空之轨迹FC》的威名恐怕不少玩家都有所耳闻，很早之前就有传闻说要高清重制这款经典的日式RPG作品。而就在前不久，《英雄传说 空之轨迹FC进化》的消息如期而至。本作在前作的基础上对画面、声音等内容进行了大幅修正。声效方面，不仅是主线剧情，连一部分支线剧情的名场景也实现了全语音化，50首以上的BGM完全重新演绎。游戏系统的UI也以Evolution的基准进行修改，角色的立绘也均得以重绘。想必粉丝们对此必定是买买买的节奏，对该系列尚不了解的玩家也不妨借此契机开坑。不过话说回来，这个坑的确是很庞大啊…… 【文：大汉】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：Falcom
- ●发售日：2015年

●亮点细数

声效、画面大量重制的日式RPG神作

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

12.25 黑客团体针对各大主机服务器展开攻击。

12.29 Boyd Multerer 宣布从微软离职。

12.30 索尼国行主机媒体测试开始。

12.31 日本净现金流量最多企业排名发布

开发进度正顺利进行，2015年会陆续公开相关内容。

担任《王国之心Ⅲ》协助监督与游戏开发者的安江泰在接受媒体采访时表示，本作正在使用最新的虚幻4引擎顺利开发中，游戏将会拥有更加突出的视觉效果，目前制作组正在对键刃变形等新系统进行调整。

业界声音

没错，本作仍然会是一款PSV平台的作品

《重力异想世界2》的创意总监外山圭一郎，近日在推特上回答网游的提问时如此答到。在接受日媒的采访中，他还为许久没有公布本作的新情报而感到惭愧，并称当玩家再次见到本作是一定会倍感惊喜的。

业界声音

2016年是“《圣剑传说》系列”的25周年，我们目前已经在着手策划相关内容。

曾负责过手游版《圣剑传说 玛娜崛起》的制作人小山田将在之前接受媒体的采访中就曾提过，《圣剑传说5》将会在2年后推出，但具体登陆平台仍不清楚。而借着2016年该系列25周年之际，依然给玩家们一个期待已久的答案。

业界声音

TOPIC

玩家们的黑色圣诞夜

在这个本应可以让玩家尽情享受各种网络折扣和厂商福利的美妙圣诞夜，却因为一群“蜥蜴”染上了挥之不去的阴霾。在距离北美进入圣诞夜还不到半天的时间，本地大量的PSN用户向索尼反应无法正常连接服务器，索尼在接到反馈后表示正在着手调查。随后一组名为“Lizard Squad”黑客组织在推特上宣称对该事件负责，并宣称接下来将会针对英国地区的Xbox LIVE发动DDos攻击，随即当地的Xbox LIVE服务就因为遭受攻击陷入瘫痪，虽然微软在事发后全力补救并恢复了服务器，但部分Xbox LIVE功能依然长时间无法使用。随后日本地区各大主机的相关网络服务也受到影响，“Lizard Squad”继续在推特上发表声明，并表示攻击将会在整个月内持续进行。随后在知名网络人士Kim Dotcom的协调下，攻击曾暂时中止，但很快又再次恢复。这样的行为不仅仅让全球的主机玩家们叫苦不迭，更让不少在圣诞期间提供了折扣销售等活动的服务商和经销商蒙受了不小的损失。之后一位名叫WinBeta的网名自称是“Lizard Squad”核心成员，他在网上接受媒体采访时表示，他们起初仅仅是为了好玩，但随后在发现两家公司羸弱的安全系统后（任天堂也曾在预计攻击之列）就打算“适当的提醒一下”，并且故意挑选了圣诞节这个特别的时期（影响效果大），而他们的攻击还将继续。FBI则正式以危害他人及公共财产为由介入此事。

在攻击持续了一个星期后，FBI终于发现了该组织的成员，并成功拘捕了两名嫌疑人，但仍有漏网之鱼声称将要进行报复，并在网上公开出售此前他们用来攻击各大服务器的DDos工具，事态至此已暂时告一段落。但仍有大量PSN用户反映无法与服务器连接，作为补偿索尼宣布延长圣诞期间的相关优惠活动的有效时间，包括Rockstar等厂商也纷纷表示将会补偿玩家。

EVENT

Xbox网络服务创始人离职

微软Xbox LIVE部门主要负责人、XNA开发环境（由微软提供用以帮助游戏开发、软件开发及管理的一些工具。）创始人之一的Boyd Multerer，日前在自己的推特上宣布他本人以正式从微软离职。“别了微软，这是趟不错的旅程，Xbox很不错！是时候去从事些新东西了。”他本人在推特上这样写道。

Boyd Multerer于1997年加入微软，曾担任过初代Xbox网络服务（当时称为Xbox Online）的相关业务，算得上是Xbox部门网络服务项目的第一人，不少人都猜测他的离职可能与之前的黑客攻击Xbox LIVE服务器有关。

TOPIC 索尼国行主机媒体测试结果总结

2014年12月30日，索尼邀请本刊前往北京参加国行主机的媒体测试发布会，在本次发布会上索尼为我们准备了国行主机（PSV/PSV）的样机，并针对广大国内玩家注意若干事项进行了认证测试，以下是本次发布会上由本刊编辑们亲自测试所得结果的总结：

1. 国行版主机（PS4/PSV）均可以运行其他地区的游戏软件。
2. 国行版主机（PS4/PSV）均享受2年保修，相关配件设备则为1年保修。（国内不受理其他地区所发售主机的保修业务）
3. 国行首发游戏仍处在审核阶段，目前无法确定具体首发阵容。
4. 国行游戏的价格会在国服PS商店上线后得到最终确认。
5. 目前无法确认正式版国行游戏在其他版本主机的运行情况。
6. 部分自带繁体中文的港版游戏在简体中文的系统中显示为英文。
7. 国行PS4手柄系统键位与港版、日版相同，○键确认╳键取消。
8. 中国龙版PS4/PSV价格与普通版相同，限量1500台。

（特此声明：国行主机相关配置的最终结果以发售后为准！）

EVENT 百家合孵化中国游戏新未来

2014年12月19日，上海百家合信息技术发展有限公司在其办公室举办了迎新热力派对，与众多合作伙伴共同庆祝中国主机游戏市场全新时代的到来。在派对上，百家合团队成员以别致的方式镌刻下了每个人的“足迹”，充满着童趣和娱乐精神，一如百家合的事业——Xbox平台家庭娱乐，将欢笑、快乐、无限的想象力带给中国的玩家。

“今天，感谢各位和我们欢聚在此，共同见证新世代的来临，记录Xbox平台内容在中国发展的每一步。百家合作为Xbox平台最重要的内容发行商，拥有的是众多热爱游戏的灵魂。主机游戏市场，百家合不是一个人在战斗，有你们，有所有的小伙伴们，激情、创意和情怀，都不再是遥远的梦想！“百家合信息技术发展有限公司总经理黄炜发表了激动人心的开幕致辞。

本次在百家合办公室内举行的迎新派对更像是一场游戏嘉年华，专门在公司内开辟的“创新孵化区”也被设计成了三款竞速类游戏的跑道。黄炜表示这样的安排不仅是因地制宜的创意之作，更有“助力创新，加速启航”的美好寓意和祝福。目前已入驻“创新孵化区”的“Xbox玩家聚合社区应用”的开发团队，不仅获得“ID@Xbox项目”在软件和硬件上的支持，更有机会参与百家合的各类脑力激荡讨论，了解Xbox平台的各类最新技术和市场计划，可谓占尽先机。这样的“孵化”，更多强调的是对产业环境的培育，真正见证从“灵感”到“诞生”的全过程。

■百家合的启动仪式，由黄炜、微软高层，与独立开发者及玩家代表共同完成。

当天活动中，百家合透露了多款正在紧锣密鼓发行流程中的游戏大作，还现场进行了封闭内测体验。这些大作的面市时间被冠以“一触即发”。包括育碧的《型可塑》、《光之子》、《舞力全开2015》，Halfbrick Studios的《Kinect水果忍者2》等。派对现场，还出现了多名中国本土游戏开发大拿，百家合对于本土市场的开发和掌控力绝对不容小觑。目前已经得到证实的本土内容包括来自慕和的《魔卡幻想》、触控科技的《捕鱼达人3》以及新东方的著名多纳系列《多纳欢乐餐厅》、《多纳宝贝运动会》、《多纳和大水怪》等。

百家合信息技术发展有限公司由总经理黄炜领衔，众多在技术开发、市场营销等方面有着丰富经验的游戏界资深人士鼎力加盟。黄炜表示，百家合拥有国际的标准、经验和资源，同时也相当本土化、相当接地气，以高效的创新性模式在中国运营着Xbox平台的内容。“发展中国主机游戏市场，任重而道远。幸运的是，团队充满昂扬的斗志，每个人怀揣着对游戏的无限热爱，开创全新家庭娱乐的新世代，New age is coming！

■现场多款神秘大作的试玩让所有人都欲罢不能。

■寓意深刻的“按脚印仪式”：千里之行，始于足下！。

新闻短波

INFO

《宿命》最新数据出炉

近日，Bungie对外公布了《宿命》最新的游戏数据统计，其中游玩过本作的玩家总人数约为1300万人，这些玩家所创作的游戏角色总数达到将近2300万个，全球玩家的游戏总时间约为8.7亿个小时！但是与数据显示情况有所出入的是，本作自发售以来的网络环境问题至今仍在不断困扰着玩家，特别是在圣诞节期间，Bungie收到来自不同平台的玩家反应称无法连接《宿命》的服务器进行游戏，这让他们十分不满，而在得知情况后Bungie也在第一时间做出反应，积极为玩家们解决问题。

任天堂Amiibo国外销售火爆

以任天堂旗下众多经典角色为原型（目前12个角色）推出的周边型产品Amiibo，自2014年6月上市以来销售情况就直线上升，只用了三周时间就卖出约71万个Amiibo，在国外的人气也一直处于攀升状态，国外知名连锁商店Best Buy的Amiibo销量占了总销量的36%，不仅抢占了包括《迪士尼 无限》以及《天空斯派罗》等同类产品的大部分市场份额，更少见的是不少官方错版（如“双枪萨姆斯”“透明的林克”等）甚至还出现了高价拍卖的情况。任天堂预计将于2015年初陆续公布第2和第3弹Amiibo角色，相信该产品的销售热潮会一直持续下去。

《真实犯罪》商标过期

“《真实犯罪》（True Crime）系列”是最早于2003年由动视（Activision）出品的沙箱类动作冒险游戏（登陆过PS2、Xbox以及NGC平台），广为玩家熟知的《无间龙头》（Square Enix发行）的前身其实就是原计划该系列的最新作《真实犯罪 香港》。日前，美国商标专利局正式发出通知，宣布《真实犯罪》的注册商标已经过期，而握有该商标权的动视依然没有动向，这就意味着该系列有可能不会再出现在玩家的视线中了。

EVENT

日本年度净现金流量最多企业排名公布

■ 手元資金が潤沢な会社(1~50位)

順位	社名	ネットキャッシュ(億円)	現預金(億円)	短期保有有価証券(億円)	有利子負債(億円)
1	ファナック	8,804	7,604	1,200	0
2	任天堂	7,982	4,875	3,106	0
3	キヤノン	7,891	7,073	844	26
4	信越化学工業	6,764	3,663	3,240	138
5	デンソー	5,642	6,298	3,194	3,849
6	ソニー	5,527	6,105	9,367	9,945
7	京セラ	5,415	2,978	2,777	339
8	スズキ	5,315	2,564	7,283	4,532
9	大塚ホールディングス	5,235	4,589	1,627	981
10	キーエンス	5,229	611	4,618	0
11	ヤフー	4,853	4,853	0	0
12	アステラス製薬	4,213	4,213	0	0
13	富士重工業	3,763	2,622	3,463	2,321
14	国際石油開発帝石	3,470	7,753	1,914	6,198
15	日本航空	3,348	3,847	0	499
16	SMC	3,206	3,806	0	600
17	富士フイルムホールディングス	3,200	6,639	320	3,758
18	ファーストリテイリング	3,140	3,140	0	0
19	ローム	3,025	2,806	219	0
20	東京エレクトロン	2,991	486	2,504	0
21	村田製作所	2,759	1,081	2,037	359
22	SANKYO	2,695	1,115	1,580	0
23	HOYA	2,611	2,989	0	378
24	三菱自動車	2,482	4,405	0	1,923
25	日揮	2,377	2,515	0	137
26	セコム	2,341	2,719	308	687
27	ファミリーマート	2,272	1,825	446	0
28	中外製薬	2,228	1,081	1,149	2
29	大正製薬ホールディングス	1,670	1,529	140	0
30	ヒロセ電機	1,623	1,325	298	0
31	日東電工	1,612	1,708	0	95
32	三菱電機	1,608	5,418	0	3,810
33	アルフレッサ　ホールディングス	1,557	957	614	14
34	田辺三菱製薬	1,512	240	1,281	10
35	リクルートホールディングス	1,457	1,748	92	382
36	大東建託	1,450	2,246	87	883
37	メディパルホールディングス	1,322	1,452	187	317
38	マキタ	1,296	917	414	35
39	シマノ	1,282	1,384	0	101
40	ホシザキ電機	1,267	1,240	27	0
41	バンダイナムコホールディングス	1,261	1,261	0	0
42	博報堂DYホールディングス	1,260	1,181	125	46
43	日本テレビホールディングス	1,250	294	1,004	47
44	トレンドマイクロ	1,249	540	709	0
45	しまむら	1,242	240	1,060	58
46	キヤノンマーケティングジャパン	1,179	159	1,025	4
〃	ベネッセホールディングス	1,179	1,394	98	313
48	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	1,153	1,157	5	8
49	スズケン	1,148	963	193	8
50	小野薬品工業	1,142	937	212	8

由日本经济杂志——《东洋经济》发布的2014年度日本企业净现金流量排行榜正式公布。排名第一的是全球最大的数控系统制造商发那科，该企业的净现金流量达8804亿日元。位居第二位的则是任天堂株式会社，该社虽然在年初第一季度结算时出现了232亿日元的赤字，但其产业本身的财务状况非常良好，加上3106亿日元的有价证券，任天堂本年度的净现金流量为7982亿日元。而另一家我们熟知的游戏企业索尼则位列第六，虽然其本年度的现金储值和有价证券的总额高达15472亿日元，但却有9945亿日元的高额债务，所以索尼本年度的净现金流量为5527日元。

对于粉丝们我们充满感激，如今“《三国志》系列”的最新作已经在开发中，请大家期待！

Tecmo Koei在之前就曾表示要将“《三国志》系列”延续下去，但一直都未公布新消息，日前制作人襟川阳一正式公布了该系列最新作正在开发中，而同社的“《零》系列”制作人，菊地启介也宣布将会在2015年初公布一款全新的作品。

业界声音

直到2015年E3之后的一段时间内，基本不会公布什么新内容

在不久前的PlayStation Experience上，圣莫妮卡工作室就宣称“《战神》系列”新作正在开发中，近日工作室负责人Shannon称将会在2015年3月举办“《战神》系列”10周年的相关活动，而在E3之后可能会有一段空白期，直到2015年的PlayStation Experience上才会有大动作。

业界声音

新闻短波

INFO

20周年版PS4“初号机“慈善拍卖

为纪念PlayStation品牌20周年而推出的限量版PS4受到了全球粉丝的热烈追捧，因产品本身极具收藏价值(全球限量12300台)，一经推出后就以高价出现在国外各大拍卖网站。近日由索尼官方发起的主机拍卖活动正式展开，而本次的拍品就是在20周年版PS4公布之初就宣布不在抽选范围内的“初号机”——编码00001的纪念版PS4，这台PS4将会在2015年1月23日在雅虎上进行拍卖，索尼还特意为这次的拍卖活动进行倒计时，SCEJA还宣布会将拿出与最终竞拍成交价相同的金额，捐赠给名为“Save the Children Japan”的日本慈善组织。

有图有真相

SCENE

▲最早于2005年公布的《CRY ON》日前突然公布了一段新PV。初公布时，本作是一款由Xbox 360独占的动作角色扮演类游戏，拥有业界超豪华的制作团队(坂口博信监督，藤坂公彦人设，植松伸夫配乐)，遗憾的是本作已于2008年宣布取消开发，这次的PV也是由坂口博信本人亲自上传的，不知道是否在暗示本作将要复活呢?

SQUARE ENIX.

募集職種詳細

◀ 職種一覧へ

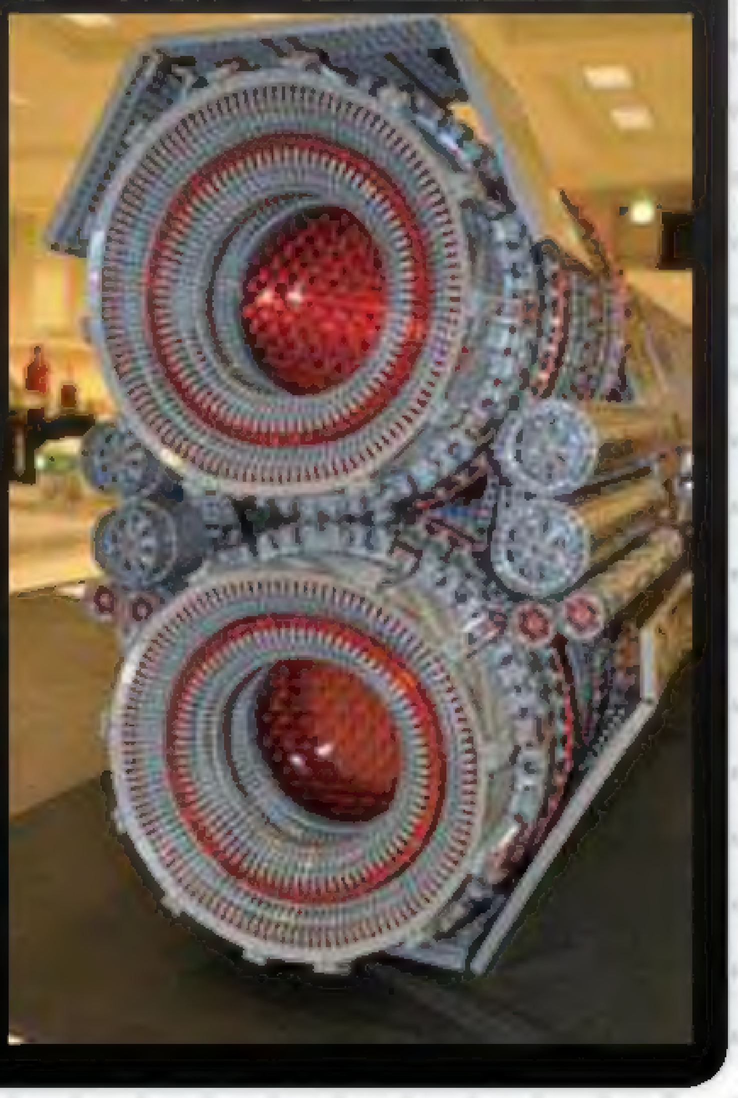
▸【ゲーム/プランナー】クリエイター職

オンラインゲームプランナー

職務内容	【業務内容】 FFXVに関連する新規オンラインゲームの企画、開発、運営のプランナー 企画案件を進めるための、企画書、仕様書作成や、 開発を進める上で、外部協力会社との企画内容のやりとりや監修・管理業務を行って頂きます。 【目指す方向・この仕事の面白み】 世界から注目される大規模タイトルに関連するゲーム開発にかかわるということは、そんなに機会があるものではありません。 最先端の技術や環境に触れ、大勢の仲間と一緒にトップを目指すという志で仕事に取り組めます。 それらを活用してオンラインの世界へ大きく打ち出していける仕事です。 自身のビジネスプランの中で、大規模開発環境で多くの新しい技術や経験を積むことは、とても良い経験になると思います。 また、やる気次第で、任せられる仕事の幅も広げていくことが可能ですので、非常にチャレンジし甲斐のある環境です。

◀Square Enix近日在网上放出了一则招聘启事，其中明确指出了“与《最终幻想XV》相关的网络游戏企划、开发、运营”等，并且要求应聘者具有一定的游戏系统开发和网络管理经验、熟悉网络游戏制作流程和相关计费等相关业务。该项目的目标是为了开发世界瞩目的大规模关联性作品，将拥有业界最顶尖的制作技术和开发环境。在《最终幻想XV》本篇发售日尚未明朗的现在，不知道玩家要等到何时才能看到该项目的实际内容呢。

▶▼国外“《光环》系列”粉丝Lee Jones，用了3年半的时间，耗资7000美元搭建了一个6英尺长200磅重的“乐高版秋风之墩号”，没错，这个庞然大物完全由乐高积木拼装而成，它不仅体型巨大，对原作中秋风之墩号的各种细节也充分还原，用来当做《光环5》发售前的纪念真是再合适不过了。



编辑视点
EDITORS'OPINIONS

[文：秋沙雨]

游戏宣传期的长与短

对于大多数玩家来说，游戏的宣传期代表着的就是从游戏的正式公开到游戏发售为止的这段时间。当然，这其中也有一些例外，有些游戏在公开了标题之后就进入很长一段没有任何消息的时期，在过了几个月甚至几年之后才开始大量地放出宣传情报，那段空白时期能不能归纳在游戏宣传期的范畴之中就得由玩家自己来判断了。

一款新游戏的宣传期对于该系列今后的走向以及游戏销量都是至关重要的。发售前的宣传情报是玩家们惟一能够了解游戏的手段，现在的游戏不一定有试玩版，所以玩家们很多时候都只能通过杂志情报、官网更新或者 PV 影像来获取信息。而厂商在宣传期间所要做的就是通过这些手段来展示游戏的魅力，同时还要注意不能透露过多的情报，以防玩家在玩到游戏之前就失去对本作的好奇心。

官网是该游戏所有情报的聚集地，同时，官网背景的构建也是惟一能让玩家在发售前体会到游戏背景气氛的地方，在官网中流淌的 BGM 以及背景的装饰最能够让玩家在第一时间感受到游戏的氛围。

PV 影像是重中之重，无论是杂志情报还是官网更新，这些都是“静止不动”的媒介，而 PV 影像不同，它能够通过动态的形式来展现出游戏的魅力，一段好的 PV 更是能够让玩家们在发售前反复观摩细细品味。

除了宣传的内容之外，宣传周期也是重点之一。一线或二线作品的宣传期基本在半年至一年左右，移植、复刻以及一些小成本制作的游戏宣传期多数都为半年以内，更短的甚至只有三个月。有人也许会问倒计时算不算在宣传周期之内，举个例子，2011 年有一款游戏倒计时了半年，这个游戏从公开到发售经历了九个月的宣传期，那么我们该说它的宣传周期是九个月还是一年三个月？这就取决于玩家自己的看法了。

通常情况下，宣传期越长，每次情报的放出量就越少，将于 1 月 22 日发售的《热情传说》就是个最好的例子。“《传说》系列”通常的宣传周期一般为九个月至半年，而《热情传说》这超过一年的宣传期在系列里算是十分罕见的。长也就罢了，问题是每个月的情报量都不多，通常是介绍一两个新角色、两三个新场景、系统情报和 DLC，也许有人会说：《传说》不都是这么宣传的吗？但是之前的宣传都是以最长九个月最短半年为基准进行的，基本上把队友和 NPC 介绍完、DLC 宣传完之后差不多可以开始进入发售倒计时了。而现在把宣传期拉长至一年，以往的宣传方式就显得节奏非常慢，再加上《热情传说》发售前公布的关于剧情的情报非常之少（这点《Fami 通》的编辑也在通关感想里有提及）。没有剧情的辅助来进行游戏宣传就像是万事俱备却缺了最后一口气，让追情报的玩家们有种喘不上气的感觉。

当然，这也不排除 BNGI 是将宣传的关键压在特别篇动画《热情传说～导师的黎明～》身上，但是这长达一年时间的慢节奏宣传对于这类在日本国内拼首周销量的游戏来说还是很不利的。

> 发售前的宣传情报是玩家们惟一能够了解游戏的手段，现在的游戏不一定有试玩版，所以玩家们很多时候都只能通过杂志情报、官网更新或者PV影像来获取信息。

Telltale：做到极致

现在流行这么一句话：把简单做到极致，那就是 XX。这个 XX，可以替换为各种单词，例如伟大、绝招、牛逼等等，总之都是褒义词。当今游戏界有那么一家公司，可谓是这句话的最佳注脚，它就是 Telltale。

相信大部分人对 Telltale 这家公司的关注，都是从 2012 年的《行尸走肉》游戏版开始的。那一年很多国外游戏媒体把这个游戏评为年度游戏，加上美剧原作在国内也很火，所以吸引了不少玩家试水。玩过之后大家都为游戏的高素质所倾倒，于是就记住了这个名字。

Telltale 这个名字是相当好记的，tell+tale，直译过来就是讲故事。而这家公司的游戏也是秉承了这个特点，从某种意义来说 Telltale 的游戏其实和日式厂商的文字冒险游戏如出一辙，只是题材不一样，采用 3D 表现方式。不过 Telltale 实实在在把这个类型做到了极致，正在连载中的就有《边境之地传说》和《权力的游戏》两个作品，此外还公布了《我的世界故事模式》等全新作品。难得的是这些游戏改编原作不仅来头大，而且素质高，销量也不错，实在和日本同行不在一个量级。

□即使是全球数千万销量的《我的世界》，也要在标题下特别注明新作是 Telltale 系列游戏。

笔者在玩过《行尸走肉》、《凡尘之狼》等作品后，也为这家公司的实力所折服，于是查了一下过往历史。结果不查不知道，一查吓一跳，原来笔者在此之前就已经玩过相当多的该公司出品的游戏了，其中光《犯罪现场调查》就有 3 作，《超级无敌掌门狗》就有 4 作。当初笔者是冲着成就而去的，回想起来除了感觉技术力一塌糊涂外，剧情似乎也没什么过人之处。不过如今的作品可谓是天壤之别，虽然游戏性还是一般，但演出效果和剧情都大幅提升。相信这便是该公司坚持做同类游戏到极致的结果。

如今的 Telltale 已经算是业界大腕，找它们改编游戏的队伍都排成了行。个人觉得这种方式相当可取，像《莎木》、《星际争霸 幽灵》这些上古神作，与其永远不出现，倒不如让 Telltale 来发挥余热，相信 FANS 都会同意我的看法。而对于 Telltale 我还有个小小的期待，那就是能否推出中文版。我期待着这一天的到来。 [文：纱迦]

> 不过如今的作品可谓是天壤之别，虽然游戏性还是一般，但演出效果和剧情都大幅提升。相信这便是该公司坚持做同类游戏到极致的结果。

热点追踪
深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

《我的世界》创造者的超级豪宅

Markus Persson巨资买下洛杉矶第一豪宅轰动业界

《我的世界》创造者 Markus Persson 近日再次成为新闻头条，原因是他斥巨资买下了洛杉矶贝弗利山的第一豪宅。

好莱坞巨星云集的贝弗利山，是全球闻名的豪宅区。2014 年 8 月，有贝弗利第一豪宅之称的一套超级大宅被挂在市场上出售，叫价 8500 万美元。这套豪宅不仅拥有贝弗利山最好的景观，而且面积之大、装修之豪华令人咋舌。豪宅内部光是卫生间就有 15 个，里面全部配备了 Toto Neorest 马桶，每个 5600 美元。大卧室有 8 间，衣帽间比普通人的公寓还大，甚至还有一个属于自己的汽车展厅。其他诸如无边际游泳池（可以用 iPad 控制水流和喷泉）、私人酒吧、私人影院之类的当然也不在话下。用房屋经纪的话说，这套房子给人带来的是“感官无法承受的体验”。

■对于大多数人来说，这套房子惟一能产生“感官无法承受的体验”的地方是在于其售价上“0”的个数。

这套豪宅放盘之后，吸引了很多天皇巨星，出价想买的都是各路名流大腕。尽管如此，8500 万美元的价格还是被他们认为太高了，最后它以 7000 万美元找到了买家——这位买家就是 Markus Persson，他的开价打败了碧昂丝等超级巨星。据称这已经成为贝弗利山成交价最高的房子。Persson 本人对这套房子非常满意，只用了 6 天时间就完成了交易。地产业人士表示，虽然贝弗利山举世闻名，但是与全球其他著名城市比，洛杉矶的超级豪宅市场仍然处于价格洼地，现在购买这种豪宅是稳赚不赔，未来升值潜力巨大。不说别的，单说在中国的一线城市，同样的价格恐怕也不大可能买到如此规模的超级豪宅，而在香港可能还不够买一套顶级公寓。

> 但是 Persson 本人很快就厌倦了这套房子，因为在里面玩游戏的时候，邻居会听到枪声。他不想打搅邻居的生活，于是花巨资又买了一套独立的豪宅。

Markus Persson 开发了一个建造虚拟世界的工具，这个工具为他创造了一个实实在在的超级豪宅。

微软以 25 亿美元收购了 Persson 创办的 Mojang 公司，其中 Persson 本人所占的股份价值 17 亿美元。根据瑞典的相关法律，Persson 若要套现需要巨额纳税，

最终到手的可能只有 7 亿美元。不过这笔钱拿来买几个超级豪宅也是绰绰有余了。因为这起并购案，Persson 为小小的瑞典贡献了巨额的税收，成为全瑞典最大的纳税人。

Markus Persson 买下洛杉矶第一豪宅并不让人吃惊，他是一个爱玩爱享受的人。《我的世界》获得成功后，Markus Persson 就开始带他的二三十名员工开始了奢侈的生活。他经常会叫来数架私人飞机，带着全体员工飞到摩纳哥度假，更是经常找一群美女到游艇上开 Party。2011 年，他邀请加拿大顶尖 DJ 在拉斯维加斯的一次 Party 上表演，据说英国的哈利王子也偷偷来到这次活动。2012 年，他把巴黎的一条街变成了烟花和 LED 彩灯的世界。Mojang 的办公室更是全世界最奢华的办公室之一。

■ Mojang 的办公室看起来比皇宫还要华贵，并且宅气十足。

是的，Markus Persson 就是游戏界的暴发户，他的种种行为充满暴发户色彩。30 岁之前的他是一个纯屌丝，30 岁之后，他站在了世界之巅。

Markus Persson 虽然出生在富裕的瑞典，但是家庭十分贫穷，也许是瑞典最穷的一个阶层。他的父亲是铁路工人，母亲是护士。12 岁时父母离异，父亲从斯德哥尔摩搬到了一个乡村小屋，从此患上了抑郁症，开始酗酒、嗑药，并因此犯上了抢劫、入室行窃等罪名，为此蹲过几年监狱。2011 年 12 月，他的父亲在酗酒后饮弹自尽。那一年，Markus 本打算将父亲接到新买的豪宅里一起住。

7 岁那年，Markus Persson 跟着父母搬到斯德哥尔摩，那年他就开始用家里的一台 Commodore 128 电脑自学编程。他说："那时我的姐姐给我念代码，我就照着输入到电脑里，然后发现如果输入的东西和他们说的不同，玩游戏时就会发生一些变化。这种能力让人上瘾。"13 岁时，他加入了学校的编程爱好者俱乐部，然后他开始立志今后靠游戏谋生，但老师建议他学平面设计。高中辍学后他凭借自己的编程技能找到了一份网页设计公司的工作，从此进入互联网行业。不幸的是，紧接着互联网泡沫破灭，Markus Persson 失业了两年。两年后他才好不容易找到了一家页游公司的工作，开始做 Flash 游戏。

由于出生在一个不幸的家庭，Markus Persson 的性格古怪，总是喜怒无常。2011 年他与 Elin Zetterstrand 结婚，但是没多久就离婚了。能够让他的心情平复下来的就是游戏与编程。2009 年，他在工作之余花了一周的时间写好了《我的世界》的第一个版本。没想到这个看起来十分简陋的游戏，第一年就卖掉了 2 万套，此后在玩家之中不断传播，销量稳步增长，达到了每天 2 万套的惊人速度，到 2013 年中销量突破 1000 万套。

《我的世界》开始爆发后，Markus Persson 就开始购买各种奢侈品。他先是在斯德哥尔摩的顶级豪宅区购买了一套豪华公寓，里面布置得像一座中世纪古堡，透过大落地玻璃窗可以看到斯德哥尔摩的绝佳风景。但是 Persson 本人很快就厌倦了这套房子，因为在里面玩游戏的时候，邻居会听到枪声。他不想打搅邻居的生活，于是花巨资又买了一套独立的豪宅。这套房子刚装修好没多久，他就买下了那套洛杉矶第一豪宅。

Mojang 的成功也让员工们尝到了屌丝翻身的滋味，Markus Persson 在 2011 年就将自己的 220 万股公司股份分给了员工。公司的办公室就像皇室一样富丽堂皇，里面专门设置了一个充满皇室色彩的肖像墙，每张肖像画乍看会以为是 19 世纪的贵族画像，仔细一看才发现都是 Mojang 的员工。Persson 本人的肖像是穿着晚礼服霸气地坐在椅子上，旁边是一个巨大的地球仪——似乎在展示统治世界的野心。毕竟他已经创造了一个世界。

《我的世界》玩家数量已经超过 1 亿，它打破了任何游戏的规则，为所有玩家带来了一个崭新的世界。微软的 25 亿美元诠释了它的价值。无论今后它是否能再创神话，Persson 本人已经套现离场，他本人的神话已经铸就。Persson 虽然是个"暴发户"，但他也有节制。他说："我给自己定了一个规矩，我所挣到的钱只能花掉一半，这样我就永远不会破产。"

▲讽刺的是，《GTA5》里麦可靠着出卖好友和富兰克林靠着刀口舔血地进行大劫案，都没法买到这么一套房子。或许《GTA Online》需要考虑推出这么一套房子，并配上一个对应的奖杯 / 成就来让玩家体验一下化身 Markus Persson 的感觉。

▲毫无疑问，酒架上的酒也是房子的配套物品，而且其中不乏昂贵的珍酿。

▲ Notch（Markus Persson 的网名），约吗？

EA创始元老内部演讲揭秘

EA首席创意执行官深度解读业界商业内幕与未来行业趋势

通常一个游戏公司高层在接受采访时，为了避免泄露敏感信息，以及避免祸从口出，因此总是说一些八面玲珑的套话，越是公开的场合，越是难以从他们的口中获得有价值的信息。只有当你与他们进行私底下的深入交谈时，才能感受到他们的睿智，以及对游戏行业真正的洞察力。不过也有一些游戏公司高管，能够在公开场合大方地抛出一些干货。EA 创始元老之一的 Rich Hilleman，在弗吉尼亚大学达登商学院的一次演讲中，就谈到了关于游戏产业的大量干货。

■已经身为高管的 Rich Hilleman 身上还[illegible]的开发[illegible]

救火者

1983 年 EA 成立时，Hilleman 就是其中一员。他先后在 EA 担任多种重要职位，是 EA 资历最老的人，目前担任 EA 首席创意执行官，也就是掌管 EA 所有游戏的制作。除此之外，他还负责 EA 的游戏发行平台，以及管理 EA 内部的大学。在游戏制作方面，Hilleman 的团队已经在第二屏游戏领域进行了 4 年多的研究，还搭建了一个面向 Comcast 有线电视网络的平台。他的另外一个重要工作是危机处理，用他的说法是“用炸药扑灭油井的大火”，其作风可谓雷厉风行。EA 很多陷入困境的项目，都会由他紧急接手。其中的一个重要案例，是将投入巨资开发却市场反响惨淡的网游《星球大战 旧共和国》改造成了免费游戏。

Hilleman 所掌管的机构，在 EA 内部的正式名称是“首席创意执行官办公室”，其职能也包括与主机生产商们进行沟通交流，摸索前沿新技术。在 PS4 和 Xbox One 主机研发初期，Hilleman 的团队就已经参与到技术咨询合作，索尼与微软的工程师们需要与第三方软件开发商共同确定技术细节。办公室的其他业务里还有各种前沿技术接洽，包括智能电视和虚拟现实等等。

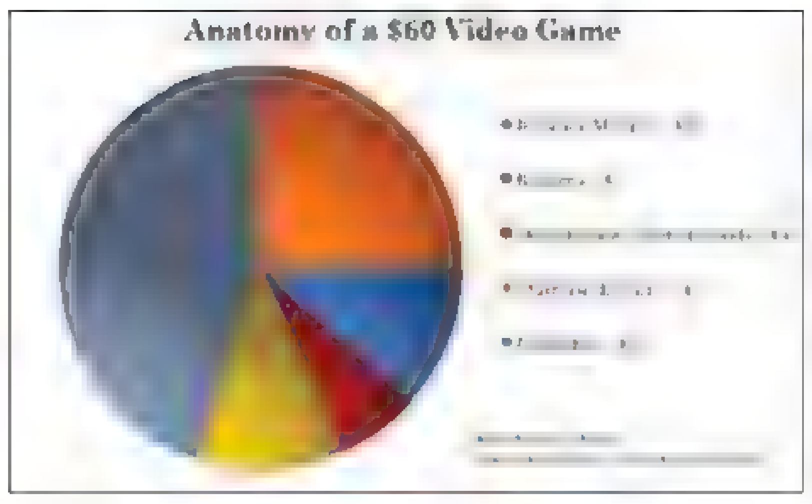
> “如果我明天起床发现游戏消失了，我可能会难过，但地球还是照转。我们做的并非必需品，所以顾客的需求一直在变，我们无法以现在的标准来衡量未来。”

除了主机与产品工作外，Hilleman 还带领了 EA 内部的教育培训工作。该计划主要面向公司高管以及核心技术人才，比如副总裁候选人需要接受长达 18 个月的高管培训计划。EA 的新 CEO Andrew Wilson 就是这项内部培训计划的“毕业生”，其他毕业生还包括后来在其他公司担任顶尖管理层的风云人物。原 Zynga 公司首席运营官也是 Hilleman 的学生，据说他在 10 年前“一站到观众面前就紧张得三句话都说不清楚”。

作为入行 30 多年的业界老将，Hilleman 目睹了整个行业的变迁。他在 EA 开发的第一款游戏，是一个人花 7 个月的时间做完的，总成本只有 8000 美元。而到了《龙之世纪 宗教审判》，成本已经提高到接近 1 亿美元。如今家用机游戏开发团队的平均规模是 300 人。

随着游戏开发成本的飙升，如何维持当前家用机游戏的盈利性已经成为迫在眉睫的问题。家用机游戏标准售价已经达到 60 美元，再往上走的可能性不大，那么如何能在这 60 美元中获得更大的利润呢？答案就在于挤走零售商。

游戏点播平台 OnLive 创始人 Steve Perlman 曾经剖析了 60 美元游戏的成本结构，其中零售商的利润占到了 15 美元，物料以及物流成本为 4 美元，缴纳给主机厂商的权利金是 7 美元，此外大部分游戏都有存货积压的问题，卖不掉的游戏可以退还给发行商，这部分的成本平摊到每张游戏身上，大约占 7 美元，这样最后发行商到手的只有 27 美元。这 27 美元涵盖的成本包括游戏开发、市场营销等多个方面。如果抛开零售商，直接走网络发行的模式，发行商需要与平台方分成，苹果 App Store 的分成比例比较有代表性，即发行商拿走 70% 的收入，如果按照这样的比例，60 美元的游戏，发行商到手



▲一款游戏的分成当中，发行商其实占了不小的一部分，而随着数字版的流行和平台的多样化，他们正在被逐渐地架空。

的有 42 美元，提高了不止一半。

转型之路

尽管目前家用机游戏仍是欧美游戏业的主力，但根据 Hilleman 拿到的一份统计数据，玩游戏的人当中，大约 85% 从未玩过家用机。这些玩家分散在页游、手游和一些免费的 PC 游戏上。在家用机游戏之外，Hilleman 认为免费游戏如今已经成为主导业界的商业模式。此外类似于《我的世界》那种玩家创造内容的游戏，也将影响到游戏业的商业模式，乃至整个业界的生态环境，以及游戏的开发流程。

在游戏研发方向上，应该是优先满足数量庞大的新玩家，还是首先服务于数量较少但游戏开支较大的核心玩家？ Hilleman 举了一个例子——“《FIFA》系列”一直都是面向尽可能最广的用户而开发的，所以在上手的简易性方面比“《麦登 NFL》系列”门槛更低。EA 原本估计“《麦登 NFL》系列”的玩家中，75% 以上都是死忠玩家，但是后来的统计发现，其实每年都有大约一半的新玩家。这导致过去 5 年来，EA Tiburon 工作室开始转变方向，去摸索一些实验性的游戏玩法，开始更多地考虑新玩家的感受。此外，在大举进军社交游戏领域时，EA 震惊地发现很大一部分的《模拟人生 社交版》玩家居然也是《死亡空间》和《战地》的忠实粉丝。

“通常一个人如果着迷于一款体育游戏的话，那么他玩的下一款游戏一般不是体育游戏，”Hilleman 说。“与《FIFA》相关性最高的另一个游戏是《战地》，而与《极品飞车》相关性最高的另一个游戏是《NHL》。”也就是说，平常大家看来风马牛不相及的游戏系列，可能是同一类玩家所喜好的，因为玩家都有多样化的游戏需求。如果你想当然地认为喜欢足球游戏的玩家就更倾向于喜欢其他体育游戏，那可能就会步入误区。同时 Hilleman 也驳斥了业界关于

■“《FIFA》系列”时至今日仍然是 EA 的拳头产品。

EA 体育游戏通过买断授权实现垄断地位的说法，Hilleman 表示《麦登 NFL》并非毫无对手，它的对手还包括其他类型的游戏——无论在公司内外都是如此。在公司内部，EA 的体育游戏要和《战地》等其他大作争夺预算和资源，

关于网络上喷子横行的状况，根据 EA 的调查，喷得越狠的玩家，恰恰是花钱最多的。不怎么花钱的人，通常根本就不会去那些游戏论坛。Hilleman 说：“我认为，如果你在我这花了很多钱，你就有权抱怨。如果去论坛喷我们能让您开心，那就去喷吧。他们之所以这么做，是要树立自己在论坛里的权威，这其实跟我们的产品没有太大关系，更主要的是他们与其他玩家之间的关系。所以我如果真要认真按照他们说的去做游戏，那实际上会做出来他们完全不喜欢的游戏。我是在拉斯维加斯长大的，这让我很小就明白了人是爱撒谎的，所以我不怎么相信别人说的话，并不是不喜欢他们，只是认为他们不大会说实话，我认为这不是一种准确的沟通方式。可能会掺杂太多与目标不相关的东西。”

EA 是通过线上游戏数据库，分析玩家在游戏中的行为，从而推测玩家的真正喜好。这比看评分以及论坛要精确得多。Hilleman 说，EA 拥有地球上最丰富的玩家数据库，能够比其他任何竞争对手都更了解玩家。谷歌首席技术官 Jeff Huber 也认同这一点。根据数据库的统计结论，论坛里对 EA 最刻薄的玩家，恰恰就是其最核心的玩家人群。

Hilleman 将该数据库与亚马逊作对比，亚马逊是基于电商平台，可以根据用户的搜索、浏览和购买等行为推测其喜好，而 EA 的网络游戏也能有类似的功能，比如《FIFA》就是最精确的“玩家喜好记录仪。

体育游戏是 EA 的立足之本，为了确保这块市场的稳健发展，即便 EA 已经在很多领域获得了近乎垄断的地位，但 EA 的体育游戏仍然在不断创新。Hilleman 认为当今体育游戏仍然缺乏真实体育运动的一个重要方面——运动员的表演性。运动员在赛场上的“表演”是体育运动最根本的魅力之一，而体育游戏在这方面做得还很不够。“特别是篮球游戏，这 5 年来的篮球游戏都没能让玩家自由的表现自己，只是表现了已有球星的一些常规动作而已。我希望篮球游戏能够让玩家自己实现独一无二的创新灌篮动作，同时精确表现篮球的真实性。”

EA 的下一步

免费游戏在亚洲正一统天下，不过欧美传统游戏发行商们还在努力适应这种革命性的新商业模式。在 Hilleman 看来，其最大的好处就是灵活，在成本投入方面也低得多。而对于玩家而言，喜欢一款游戏的玩家花的更多，不喜欢可以不花钱，从这个角度来说也很公平。

前任天堂社长山内溥曾说，游戏并非必需品，玩家的需求随时会变。Hilleman 也有相同的看法：“如果我明天起床发现游戏消失了，我可能会难过，但地球还是照转。我们做的并非必需品，所以顾客的需求一直在变，我们无法以现在的标准来衡量未来。”

游戏产业不仅一直在变，而且正加速变化。EA 这种规模的企业，所能做的就是不断摸索新领域。EA 的触角不会放过任何的潜在商机，包括中国的安卓电视盒子市场，EA 都已经在一年多之前插足。Hilleman 估计这块市场未来会有 4000 多万顾客。此外 Hilleman 带领的部门也在与 Comcast 合作开发一款机顶盒，采用云技术，将通过流媒体方式提供家用机级别的游戏，并且可以与 iPad 同步，将平板电脑当手柄使用。

早在去年 8 月，Comcast 就推出了 XFINITY，这是一款面向 iPad 推出的 APP，当时媒体的评价是：EA 只不过是通过这款 APP 让玩家在电视上玩 iPad 游戏。而实际上，EA 为该产品提供了完整的家用机和 PC 游戏，包括《镜之边缘》、《FIFA》和《极品飞车》。用户可以通过游戏点播的方式游玩。每一款游戏的触控与按键位置布局都不一样。虽然在操作上仍然不可能像手柄一样完善，但这代表了一个苗头，未来可能会打造一些转为平板操作和第二屏概念制作的游戏，任天堂在 Wii U 上所摸索的操作创意就是最好的参考。Hilleman 的团队将目标用户锁定在活跃的电视观众，因为配套的游戏会根据观众的习惯，在时间上进行分割，每次的标准游戏时间在 30 分钟左右。

Xfinity 并不指望吸引挑剔的传统游戏玩家，没玩过家用机游戏的那 85% 的玩家才是 EA 的目标，游戏的操作方式也是根据这部分人群度身定制的。该项目的代号是“刀锋计划”，在测试阶段，EA 找了 10 个不熟悉 X360 手柄的人玩《质量效应 3》，他们发现新手玩得很痛苦，总是记不住按键的位置，一边移动人物一边移动镜头对于新手来说也很复杂。研究人员据此设计了更直观的触摸屏操作方式，发现新手能更容易上手。

Xfinity 的游戏资源以 EA 自家为主，通过 EA 的 Origin 系统提供。EA 将逐步把自家的资源整合到这套系统中，形成一个完整的生态体系。在互联网时代，平台商的概念将逐渐模糊，EA 的实力足以搭建自己的大型平台。这是一个平台为王的年代，EA 的这种转型能否成功，或将决定其未来的命运。

▲ Xfinity 的定位完全是面向非核心玩家的。

《巫师》神话 盗版碟贩子的逆袭

CD Projekt如何率领波兰游戏产业走向全球前列 把奥巴马也变成他们的粉丝

素食者

在CD Projekt的餐厅里，各色菜式琳琅满目，但全都是素菜（还有一些鱼）。这家公司的联合创始人Marcin Iwinski是一个素食主义者，所以他的公司也坚持素食。如果想要吃肉，只能去马路对面的餐厅吃饭。这并不是因为CD Projekt太抠门，而是Iwinski希望他的员工们吃的更健康。大部分员工对公司的伙食都很满意，午饭时间食堂里人满为患。

CD Projekt的办公楼宽大而明亮，简朴的砖墙，简单的宜家家居。楼里面还有一个舞台，公司的常驻音乐家们偶尔会在那里演奏，也有不少公司员工加入了金属摇滚乐团。在波兰，CD Projekt是游戏开发者们最好的选择，他们创造的“《巫师》系列”是全波兰罕见的史诗级3A大作。在全球其他国家，《巫师》是一款RPG，其原著鲜为人知。而在波兰本土，《巫师》是最著名的魔幻小说，地位相当于《指环王》。CD Projekt通过游戏将《巫师》变成一个国际化的IP，现在与之相关的其他作品也是由CD Projekt出品，包括其漫画版。

《巫师》的作者Andrzej Sapkowski是波兰的大师级人物，他的作品有着深度的人性刻画，即使是魔幻背景，对于种族、人性都有深层次的描绘剖析，其基调黑暗、暴力，比起一般魔幻小说更加真实而有深度，诠释了所谓的魔幻现实主义。这种风格近几年来在西方日益流行，《巫师》也因而具备了更大的市场潜力。

CD Projekt总部接待大厅的荣誉陈列

在CD Projekt的总部，主要办公人员都是《巫师3》的开发团队，以及GOG网站运营人员。GOG是“Good Old Games”的缩写，是一个主要提供经典电脑游戏的在线分发平台。CD Projekt还有棋牌游戏、手机游戏盒漫画业务，不过都在其他地方办公。与Dark Horse出版社合作的《巫师》漫画版，将围绕《巫师3》中将会遇到的角色与怪物展开，而这个系列的棋牌游戏版也有详细的世界观描述。

> “《巫师》是我们的首选。我们着手研究能否搞到版权，确定能搞定之后就马上开始制作《巫师》。这是一个关于梦想、坚持、运气以及善有善报的故事。”

在CD Projekt的接待大厅里，展示了公司获得的各种荣誉，以及公司创始人与一些名人握手的合影，包括波兰总理，甚至美国总统奥巴马。CD Projekt获得的奖项荣誉把整整两面墙都占满了，从天花板摆到地板，密密麻麻的都是奖项。另外一面墙壁是《巫师》登上各种杂志的封面。

这一切都是《巫师》创造出来的，从巨大的办公楼，到几百号员工，再到各种名人合影与奖项。没有《巫师》就没有今天的CD Projekt，也就没有今天波兰游戏业的繁荣。《巫师》的游戏版影响力早已远远超过原著。Andrejka Sapkowski说：“我们并不是买下《巫师》的版权，而是买了一个故事，然后把它变成了《巫师》，现在已享誉全球。”

洗白

1994年，Iwinski和他的商业伙伴Michal Kicinski创办了CD Projekt Red，那时这只是一家在集贸市场卖盗版碟的皮包公司。当时波兰没有什么版权概念，正版游戏比盗版难寻得多。而CD Projekt虽然也是从卖盗版开始做起，但是却有一颗做正版的心，他们要将一些优秀的大作引入波兰，进行本地化之后作为正版销售。“我们只是几个游戏迷，我们想把自己的生意合法化。”Iwinski说。

Iwinski将1990年东欧剧变之后的波兰政府形容为“企业家的孵化器”，市场经济崭露头角，商机无处不在。CD Projekt看到的商业机会，是波兰在版权法方面的不健全，以及西方游戏公司对波兰市场的毫无兴趣。而当版权法修订之后，CD Projekt也随之改变，开始做合法授权的本地化游戏，并建立了发行渠道。Iwinski说，其实当时的想法很简单，就是既能赚钱，又能比别人更早玩到最新的游戏。

“我们就是为了能玩新游戏。”Iwinski说，“多么白痴的创业理由啊？但我认为这也很重要……我们是波兰最早做游戏本地化的。我们还做了公关和市场营销。最初市场很荒芜，没有连锁店卖游

戏，我们只能卖给日用品小批发商。顾客开着大众汽车过来，把后备箱装满游戏，然后再卖给波兰各地的小卖店。”

CD Projekt 就这样小打小闹也赚到了一些钱，Iwinski 相信还有更多人想玩波兰语的最新大作。就这样，CD Projekt 成为第一家直接与西方公司合作的波兰公司，并且聘请了著名的波兰演员为游戏配音。这些精心本地化的游戏，为波兰打开了游戏开发的大门，让玩家看到了优质大作的魅力，同时也为西方开发商打开了波兰的大门。

Iwinski 通过游戏本地化业务与当时著名的发行商 Interplay 发展了良好的合作关系，同时也在世界各地参加游戏展。有一次他碰到了 BioWare 的创始人 Ray Muzyka 和 Greg Zeschuk，向他提出了代理《博德之门》波兰版的愿望。BioWare 爽快的答应了，只有一个条件——CD Projekt 要自己负责所有工作。

“我们说风险由我们来承担。当然，这个决定对我们来说非常艰难，我们做了 6 个多月本地化工作。我自己也参与做，我父亲也在帮忙，因为他当过电影公司的制片人。这是一个树立了全新标准的游戏。”Iwinski 说。

《博德之门》波兰版获得了巨大的成功。在此之前，在波兰一款正版游戏的销量一般在一两千套左右，而《博德之门》第一天就卖掉了 1.8 万套。CD Projekt 专门租了一个仓库用来存放《博德之门》。本作的大成功让所有人喜出望外，他们马上开始着手下一款游戏的本地化——续作《博德之门 黑暗联盟》。该作原版只有家用机版，CD Projekt 已经谈下了 PC 版的代理权，但是不久 Iwinski 就接到了 Interplay 的一个朋友的电话，说：“我们公司情况不妙啊，目前有严重的财务问题，别做这个移植版，没人会付钱给你的。”

“什么？但是我们已经开始做了啊，我们该怎么办？”

CD Projekt 开始讨论该怎么处置已经为《黑暗联盟》写的代码。《博德之门》的内容已经不能再用了，不过他们可以把其他内容往上套。于是他们很自然地想到了本土魔幻巨著《巫师》。“《巫师》是我们的首选。我们着手研究能否搞到版权，确定能搞定之后就马上开始制作《巫师》。这是一个关于梦想、坚持、运气以及善有善报的故事。”

源于真实

CD Projekt 代表了波兰游戏行业的顶点，这里聚集了波兰最顶尖的游戏开发人才，大部分人都是玩着 CD Projekt 代理的游戏长大的，在他们看来，这是一家与西方顶尖游戏公司一样成功而充满光辉的工作室。同时 CD Projekt 也有着浓郁的国际化色彩，员工来自世界各地，英语是他们的官方语言。除了游戏研发之外，CD Projekt 至今还保留着游戏发行的职能，代理发行了暴雪、KONAMI、迪士尼等公司的游戏，可以说是波兰最具影响力的游戏发行商之一。

CD Projekt 相信以自己的实力，不需要依靠其他人的 IP，也可以打造出自己的原创 IP。《赛博朋克 2077》就是一个完全原创的重点大作，在 CD Projekt 的重要程度与“《巫师》系列”相当。

■《巫师 3 狂猎》将会是 CD Projekt 的最高杰作

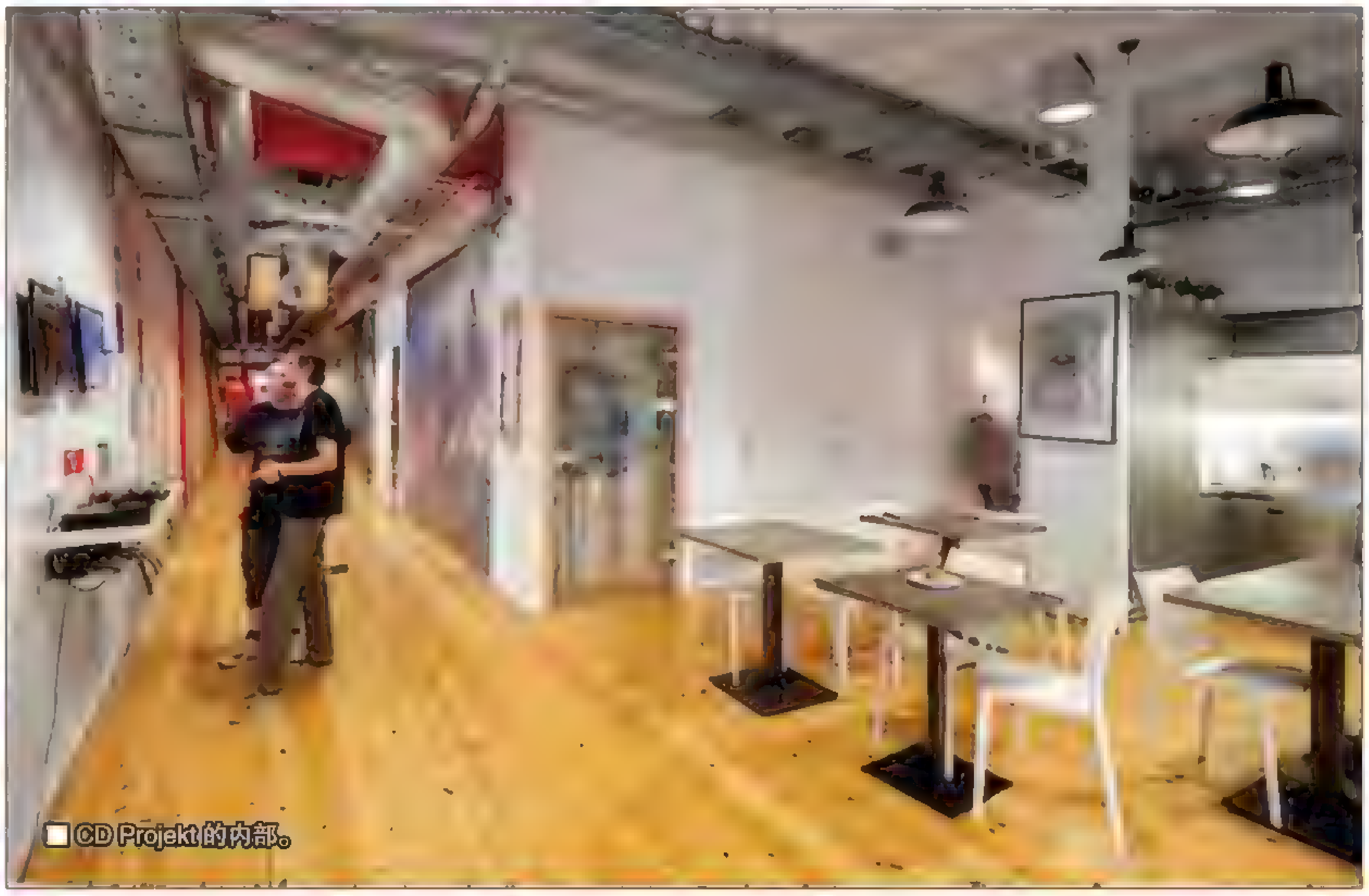
“每次我坐在食堂的桌子上，都忍不住想笑。”Iwinski 说。“和那些比我聪明的人聊天很开心，他们制作了极限水准的东西。我的第三个孩子快要出生了，但我对妻子说，其实他是第四个，因为 CD Projekt 才是我的大儿子。”

CD Projekt 几乎一手改变了波兰游戏业在全球的地位，但 Iwinski 并没有将自己当做波兰的游戏大使，他说《巫师》的成功，是波兰给世界的一封情书。“波兰的历史总是被卷入到巨大邻国之间的战争，这也反映在《巫师》中，毕竟它是 Sapkowski 的作品。最近我们刚刚在华沙郊外湖畔开了个会，开车穿过森林时，我们的法国董事 Guillaume 说，‘哇！这很像《巫师》’我说‘没错，这就是《巫师》！’”

“我们身边的一切——城堡、森林和郊野，都是《巫师》。非常的斯拉夫风情。这是生我养我的地方，我希望外国玩家们对这一切感到有趣，同时也感到真实。因为它本就源于真实。”

□CD Projekt 有自己的动作捕捉摄影棚。

□动作捕捉人员在表演角色的攻击动作。



□CD Projekt 的内部。

文 秋沙雨　美编 NINA

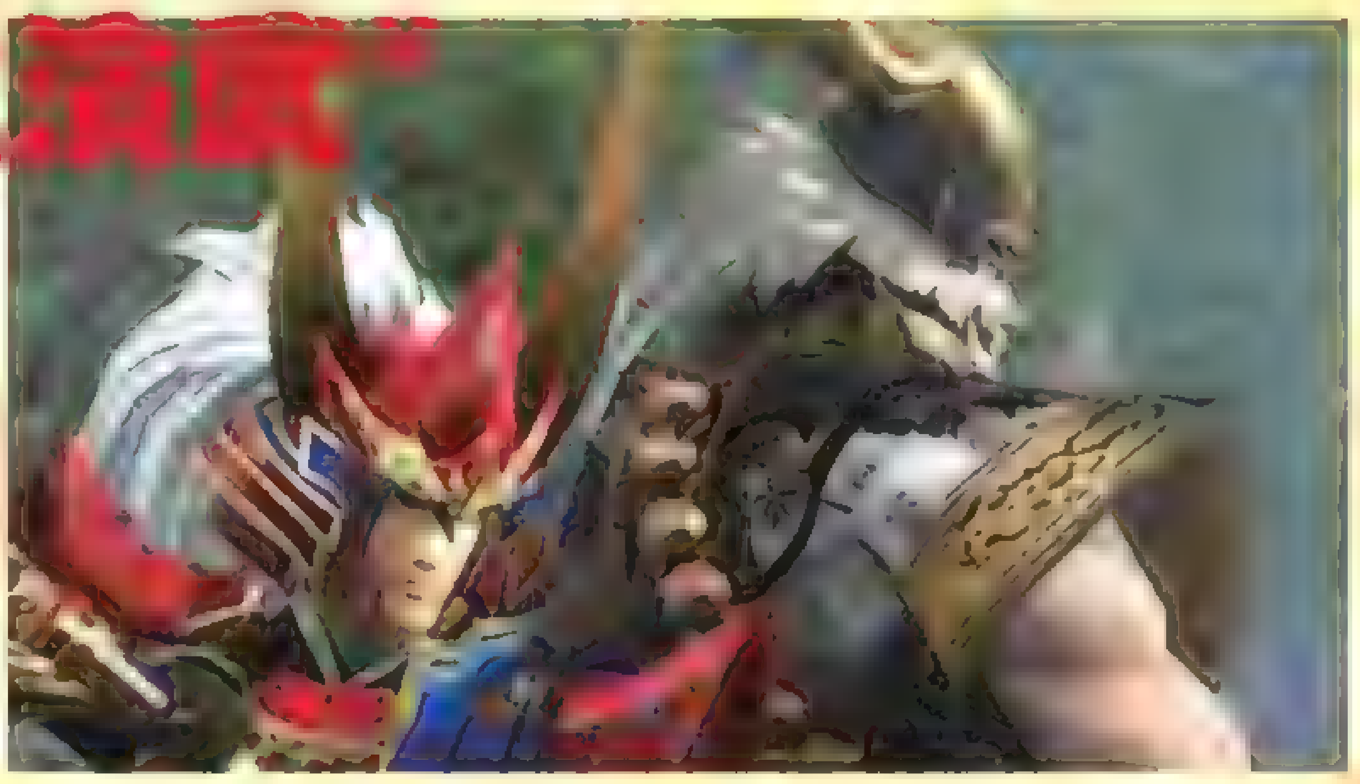
在《战国无双 4》发售后很多玩家都在想着何时能看到《猛将传》的降临，出乎意料的是，KT 公布的不是《战国无双 4 猛将传》，而是《战国无双 4-Ⅱ》！原作的剧情是以势力或地域为单位展开的，而《战国无双 4-Ⅱ》则着重于角色之间的羁绊描写。除此之外，系列前几作里登场的“无限城”也在本作里得以回归，成长系统也有了进一步的进化，能够进行技能、军马的强化，让战斗变得更加爽快。

戦国無双4-Ⅱ

SENGOKU MUSOU

战国无双4-Ⅱ	Koei Tecmo	动作
多机种	战国无双4-Ⅱ	日版
	2015年2月11日 本地1～2人	对应年龄：未定
	售价为PS3版&PSV版：5134日元，PS4版：6000日元	

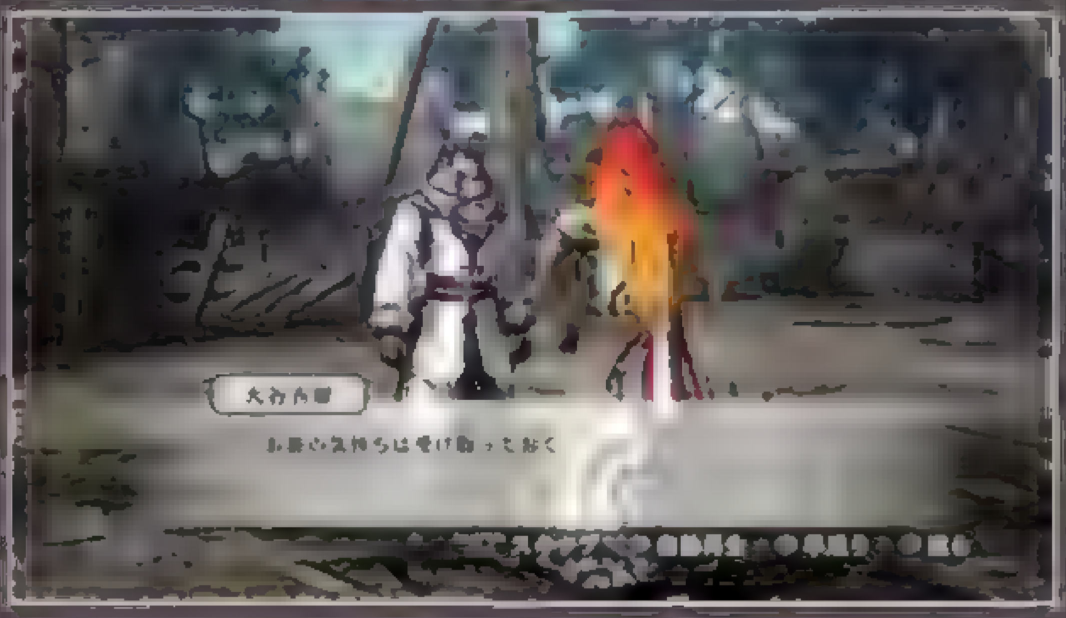
描绘武将们故事的“无双演武”



在《战国无双 4》里的“无双演武”采用的是以地域或势力为对象的剧情描写，而在本作里，“无双演武”回归系列的传统形态：分角色进行故事的讲述。同时在本作的“无双演武”模式里还有着包括系列初次登场的战场在内的诸多战场以及互动在其中，能够让玩家更深刻地了解战国武将们的生存方式。本作的“无双演武”主要是以在《战国无双 4》里新参战的武将以及系列人气较高的武将为中心进行描写，在该模式里收录了总数为数十章的剧情，让玩家可以看到各武将在战国这一广大舞台上行进时不为人知的另一面。

大谷吉继“盟友之章”

先知的才子大谷吉继，被盟友石田三成纯粹的志向所吸引的他，开始为了守护丰臣的天下而挑战眼前的强敌。



真田信之“绊之章”

守护真田一族血脉的大器之人真田信之，与弟弟真田幸村以及美丽的姬武者稻姬结下了深厚羁绊的他所即将面临的试练又是什么呢？

石田三成“理想之章”

伶俐的智将石田三成与友人加藤清正、福岛正则一起追寻着理想的盛世，他们即将抵达的终点又将会是怎样的一番景象？

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

新角色“井伊直政”

应系列粉丝的要求而参战本作的武将“井伊直政”是系列里首次登场的可操作角色。以“常以最大之力应战”为信念而投身于战场之中，最终成长为能够与德川的守护神本多忠胜匹敌之猛将的井伊直政的故事就此拉开帷幕。有着义母井伊直虎的支持，加上与好敌手岛津丰久之间的战斗，这枚德川军的赤色新星将描绘出怎样的物语，就让我们拭目以待吧。

进化之后的“无限城”

在《战国无双》与《战国无双 2》里深得玩家们好评的“无限城”模式在经过了大幅度的整改之后，得以在本作《战国无双 4–Ⅱ》登场。在该模式里，玩家需要一边完成各舞台里出现的任务一边朝着上层进发。除了“本馆”之外，还有能够在短时间内进行游玩的挑战要素“别馆”，这是本作“无限城”模式的新增要素。在“无限城”里，各位玩家究竟是要为了更丰厚的报酬而继续前进，还是确保目前手上的报酬而安全脱离，就得依靠自己的实力来进行判断了。

以下来向各位介绍一下“别馆”各房间的挑战要素。

猛将之间

在限制时间内尽量打倒多数敌人来取得胜利的模式，利用普通攻击、蓄力攻击和神速攻击等攻击手段来在短时间内有效率地击败敌人。

黄金之间

在限制时间内尽量获得大量金钱来取得胜利的模式。该模式的获胜关键是触发只要攻击敌人就能够获得金钱的“黄金时间”。

疾风之间

一边击败旗帜兵一边向目的地冲刺的赛跑模式。在路上会有盾兵或弓兵出来阻挠，玩家需要一边清除障碍一边迅速击败作为检查点的旗帜兵，然后冲向终点。

死线之间

在“猛将之间”、“黄金之间”与“疾风之间”中取得一定成绩通关之后就会开启这个高难度的模式。在该模式下敌人的猛攻非常强力，玩家要在这种极限的状态下尽可能地打倒多数敌人来达成通过条件。

成长系统

武器锻工

在本作里，武器设有 Rank 和等级，通过武器的合成能够让武器等级提升并让武器的能力得以成长。而合成相同的武器时，就会出现“限界突破”，能够让武器的等级上限提升，并给予武器新的能力。将 Rank 高或等级高的武器作为合成素材来进行使用时，“限界突破”的机率就会上升。

技能

通过给操作角色使用“兵法书”能够让他们学会各种各样不同效果的技能。而技能的学习除了需要“兵法书”之外，还需要让角色达到一定的阶级以及学习其他指定的技能，各个角色的技能配置都因人而异，所以学习的顺序是必须要把握好的。

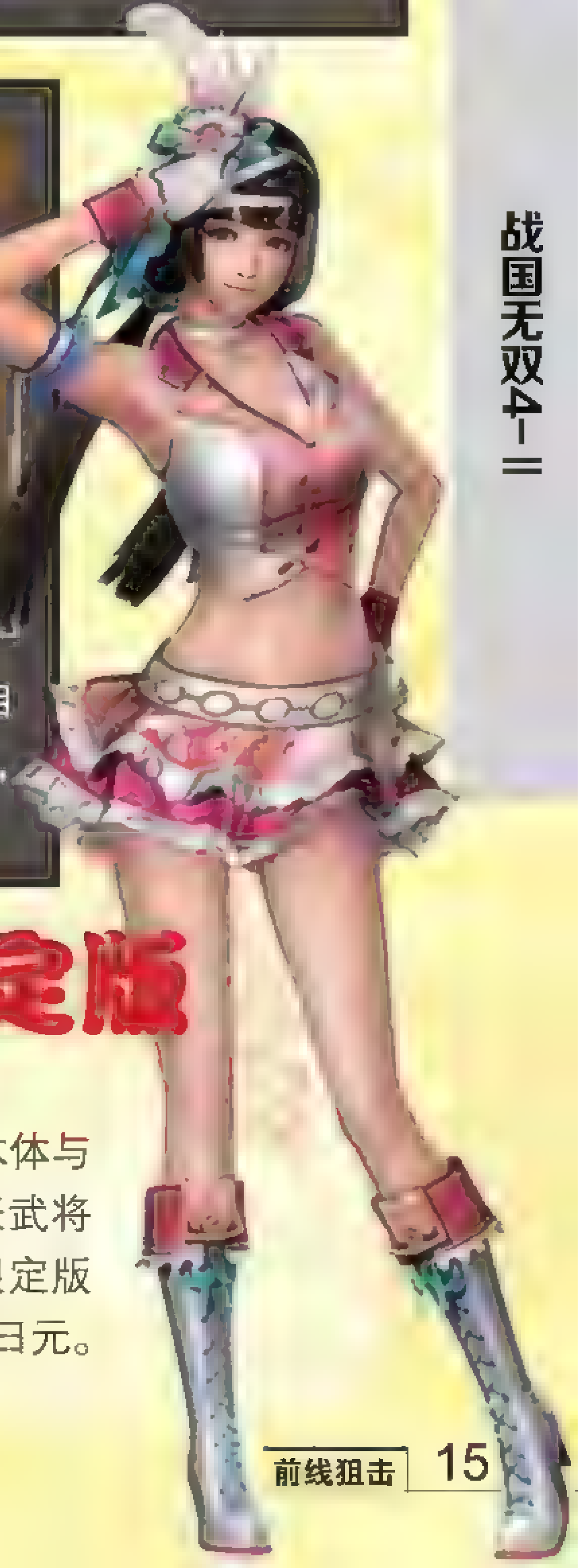
军马强化

在本作里，军马和武器一样有着 Rank 和等级的设定，通过合成可以进行军马的强化，同时也和武器一样，让相同种类的军马来进行合成的话就能够“限界突破”，让军马的等级上限提升，并获得新的能力。

预约特典与限定版

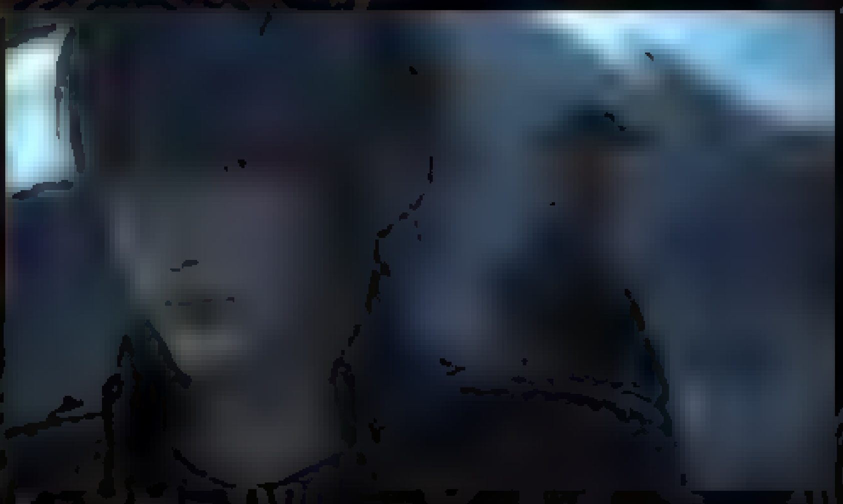
本作的预约特典为井伊直虎的偶像风换装。

限定版“TREASURE BOX”除了有游戏本体与预约特典之外，还有相框、与相框配套的 56 张武将角色卡片以及原声音乐集。PS3 版与 PSV 版限定版售价为 10800 日元，PS4 版限定版售价为 11800 日元。



或许实在是《最终幻想ⅩⅤ》的制作流程已经拖得太久，SE在这半年里对本作的宣传力度明显加深。曾几何时我们还在吐槽“今天的TGS会不会有《FF15》‘新’宣传演示呢？”，而现在每隔1至2个月就有制作人的直面会以及“新片”看，和它的前辈《FFⅩⅣ》PR计划中的制作人直面会如出一辙。在最近的JapanFesta2015活动期间，制作组又为我们刷新了本作的情报。不过对于玩家而言，有片看固然好，但何时能亲手把玩这款大作才是真。

最终幻想ⅩⅤ	SQUARE ENIX	角色扮演
多机种 FINAL FANTASY ⅩⅤ		日版
发售日未定	游戏人数未定	对应年龄未定
售价为PS4/XOne：未定		



▲“那边的薯条半价啊”算是本段宣传片的新梗吧

失落的王子

在本次的宣传演示中我们总算可以对剧情有所把握。路西斯王国是在世界上最后一个拥有水晶的国家，因为政策上的不合一直与军事国家尼夫海姆帝国保持着冷战关系。在M.E756年5月16日当日，双方终于达成和平共识，就在准备签约和平协约时，尼夫海姆帝国突然发动袭击攻击路西斯首都因索姆尼亚。由于路西斯阵营的准备不足，首都被攻陷，同时首都内的水晶也被搬运出城。城内的军事以及居民日常都彻底被帝国军掌控。而我们的诺克提斯（爱称诺克特）与他的同伴们则被迫离开了首都，从此踏上了复国之路……

仅仅故事的序幕剧情交代我们就可以看到一些关于几位主人公性格的表现。男主角诺克特是是一位外冷内热的青年，有着王族的自我意识以及骄傲；黄发小哥普洛普特关心同伴，但是在几人中却显得有些天真年少；带着眼镜的伊格尼斯是冷静派，不仅是司机还是4人中的参谋；强壮的格拉迪欧斯是可靠的大叔角色，因为其家族辅佐皇室多年所以与王族关系甚是密切，吐槽王子的事也是家常便饭。

幻想世界的“GTA”

虽然这么说有点夸张，但是在宣传片中看到主角一行路过名为Lestallum（莱斯特拉姆）的街道时，那熙熙攘攘的街道生态让我们一瞬间有了“《GTA》系列”游戏的错觉。这座城市有着浓郁的马来西亚风情，主角们在这个城市中还能够享用到一些马来西亚的食物饮品比如马来西亚拉茶什么的，这也多亏游戏的首席设计师Wan Hazmer是一位马来西亚人。而说到料理，游戏中根据食物素材的选择，眼镜小哥伊格尼斯会烹饪出不同的料理来，想必也会带来不同的效果吧。另外，城市中的NPC同样有着高AI，会与玩家有独特的互动表现，从而构建出一个更具生活气息的城市环境。

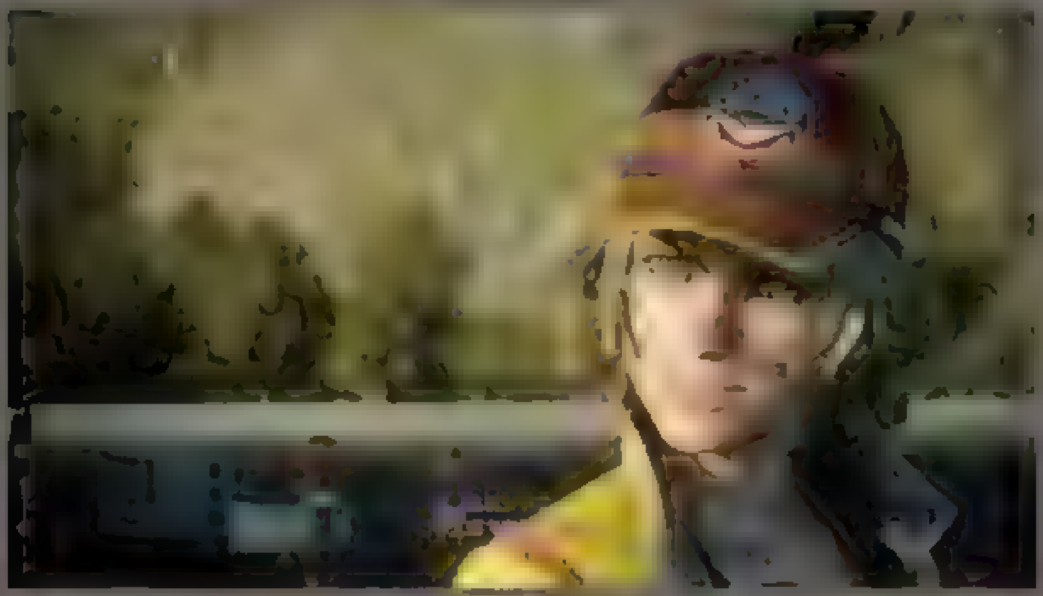
除此之外，游戏中的1天等于地球时间的1个小时，白天40分钟、晚上15分钟，即时天气系统会在这期间演绎各种气候状况，包括暴风雪等极端气候。玩家在游戏中最好不要因为练级或者是别的原因一直游荡在野外，在必要的时间需要让主角休息。这样做不仅是为了避开夜晚高强度怪物的袭击，而且倘若玩家长时间不扎营休息，等级也不会提高。制作人极力在这个幻想RPG游戏中带入具有现实世界观元素的沙箱游戏，不知这样的设定能否投玩家所好。

▲不露营限制能力成长，这算是反疲劳游戏的设定么？

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN：TETSUYA NOMURA

《FF》的标志
——"希德"汹涌袭来

与系列所有正统作品一样，希德依然是不可或缺的存在，只不过最早制作人曾经透露过本作的希德会有所"不同"。直至最近，我们终于看到了这个所谓的"不同"。本作的希德是一名身材火辣的妹子，由于"希德"这个名字太过于男性化，所以为其改名为"希德妮"。不过与她的大部分"前辈"相似，希德妮依然是一位技术工人，她在加油站与主角们相遇，很有可能在游戏中担任车辆改装的工作。



《FF》豆知识
——历代"希德"回顾

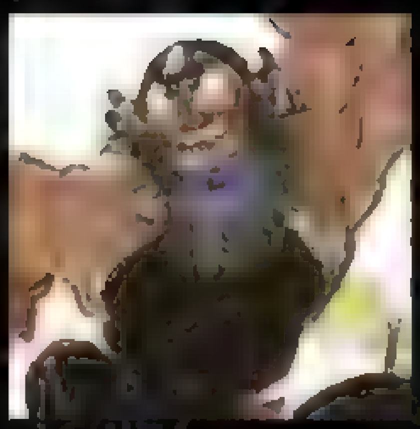
（由于篇幅关系，非正传的希德不在此列出）

《最终幻想Ⅰ》:最早FC版的1代中并没有希德的设定，而是在之后的重制版中追加了古代鲁非因人的"希德"，造飞空艇的。

《最终幻想Ⅱ》:最早的希德在本作的FC版登场，开发飞空艇并且做着一些买卖。

《最终幻想Ⅲ》:在游戏前期就能遇到，被幽灵化过，也是造飞空艇的。

《最终幻想Ⅳ》:巴隆王国的飞空艇技师，也是系列首次可以参加战斗的希德。



《最终幻想Ⅴ》:开发水晶之力增幅装置的学者，依然也摆弄飞空艇。

《最终幻想Ⅵ》:帝国军的科学家，系列首次登场的与飞空艇无关的希德，也是第一位敌方势力的希德。

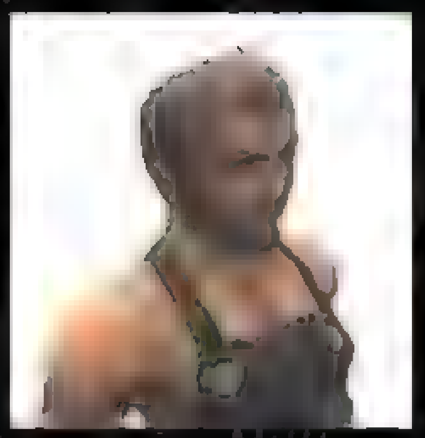
《最终幻想Ⅶ》:神罗公司宇宙开发部门的社员和驾驶员，系列初次作为可操作角色登场的希德，并且有以他命名的飞空艇。

《最终幻想Ⅷ》:主角所在的学校校长，同时也是魔女依迪亚的骑士。如果学校能算飞空艇的话，他也算和飞空艇有点关系……

《最终幻想Ⅸ》:林德布尔姆国国王，令人印象深刻的是胡子像Turn-A高达。

《最终幻想Ⅹ》:尤娜的叔父，莉库的父亲，同时也是阿尔贝特族族长，飞空艇是阿尔贝特族文明下的产物。

《最终幻想Ⅺ》:巴斯托克大工房头目，主力开发飞空艇。有着一定的政治能力，并且能够作为战斗角色登场，使用多种火炮以及锤子等武器，裸体围兜是吐槽点。



《最终幻想Ⅻ》:阿尔凯迪亚帝国军事开发研究所所长，系列中最有政治能力和人格魅力的希德。因为开发了新型飞空石而名声大作。

《最终幻想ⅩⅢ》:率领圣府君骑兵队的准将，系列中最帅的希德。同样处于敌对势力。

《最终幻想ⅩⅣ》:原帝国军的技工师，后开发了企业号为作为冒险者的主角提供了帮助，打到了帝国的前锋部队。

战斗新要素解明！

本作的战斗中允许主角附带多把武器，主角可以在多把武器中切换并且可以一键恢复到主武器上。武器不同，连续技的表现、威力也自然不尽相同。本作中，武器是十分重要的概念，武器在设计上可谓花样繁多，主要思路是一些数值上强力的武器可能不会拥有很强力的技能，而一些数值上表现不佳的武器可能备有十分强力的技能。以此希望玩家多开拓出自己的玩法。

制作人表示，在目前的宣传片中玩家尚无法看到MP槽，但是这一设定会在今后的游戏制作中加入。本作中MP并不会在使用魔法时消耗，但是会在进行特殊行动时降低。比如玩家在使用剑进行特殊的回避动作，或者是玩家使用"一键回避"时，MP会徐徐下降。

在视频的片尾，存在感极强的巨人型敌人给我们留下了深刻的印象。据制作人介绍，这个巨人就是系列经典的召唤兽"泰坦"。游戏中只有主角有召唤的能力，而为了要召唤这位强力的伙伴，主角似乎也要和它大战许久。制作人透露，在3月发售的试玩版中，主角能够使用召唤魔法，但是不能召唤泰坦。

《海贼无双》系列”最新作即将在明年年初与各位海贼迷们见面，游戏延续了此前爽快华丽的风格，登陆PS4平台后画面与同屏人数也将大幅度加强。漫画中新登场的海军大将藤虎与萨博等人也将悉数登场，热爱“海贼”的朋友们还等什么，一起徜徉在新世界的海洋吧。

ONE PIECE 海賊無双3

多机种	海贼无双3	BNGI	动作
	ワンピ-ス海賊無双3		日版
	2015年3月26日	游戏人数未定	对应年龄 未定
	售价为PS4/PS3：8424日元、PSV：7344日元		

文 乐小游 美编 anubis

与熟悉的伙伴们共同书写新的冒险篇章！

霸气十足的武装色强化技能

草帽一伙的船长，人称“草帽路飞”。与义兄艾斯一起在东海的小渔村长大，小时候与有过救命之恩的红发香克斯有过海贼誓约，并以海贼王为目标不断前行。身为橡胶果实能力者，全身都能伸缩自如，并拥有霸王气等强力招式。

蒙奇·D·路飞

我要成为世界第一的大剑豪

原本是海贼猎人的索隆在遇到路飞之后便与之同行，成为了海贼团的一员。从小在道场中长大的他立志成为超过"鹰眼"的世界第一剑客，背负了死去好友的悲痛让索隆更加坚强。一刀流和胸前巨大的伤疤成为了他永久的标志。

罗罗诺亚·索隆

才能够原谅女人谎言称得上男人！

山治

山治拥有与外表极其不符的高超厨艺，同时脚下功夫了得，人称"黑足"。加入草帽一伙前原本是海上餐厅"巴拉蒂"的副主厨，在哲普的指导下练就杰出的腿法与厨艺。怀着对ALL BLUE——拥有世界上所有鱼类的海洋的梦想踏上了海贼之路。

艾斯的意志由我来继承

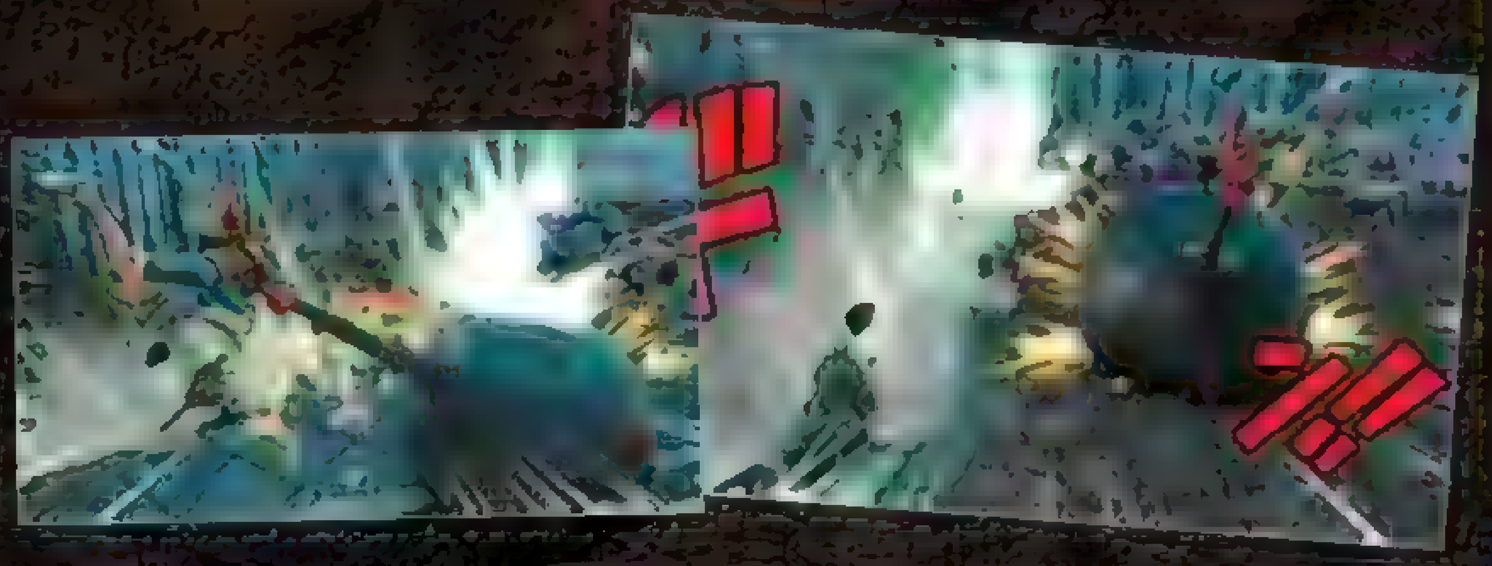
革命军总参谋长，路飞与艾斯儿时的结拜兄弟。身为贵族的他却由于厌倦腐朽的社会制度而选择了出海，却因为天龙人的炮击导致音讯全无。当路飞觉得萨博早已死去时，两人却在德雷斯罗萨的斗技场中再次相遇。虽然身分完全不同，但当年的情谊从不曾忘却。

萨博

草帽一伙整装待发

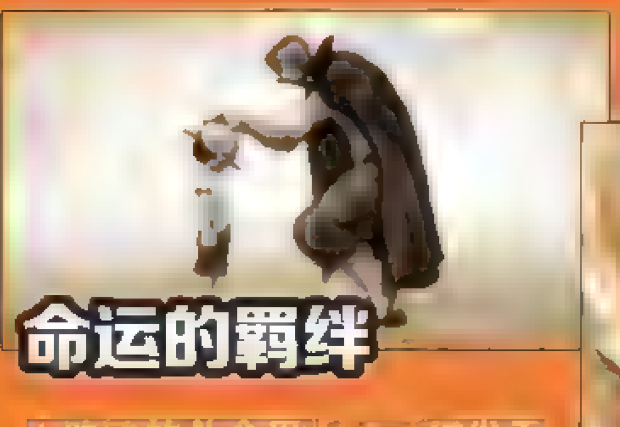
华丽的合体攻击

如此强大的伙伴阵容怎么少得了合作要素呢，本作新增了合体技能。玩家选择辅助角色后当同伴槽蓄满后便能够施展合体必杀，演出效果极为震撼，面对大量敌人时清屏效率大增。同时还有三人合体技能的设定，没准特殊伙伴间还能出现附加的效果，比如路飞、艾斯和萨博这三兄弟。



超厚道的主线流程

[illegible]部剧情，玩家能够以游戏的方式重新回顾那些记忆中的经典场面。



▲路飞的救命恩人——红发香克斯。

▼巨大的陨石从天而降。

《超级机器人大战 Z》系列（后称“《机战 Z》”）一直以庞大的原创故事背景以及高度还原原作的战斗动画为卖点赢得了系列粉丝们的良好口碑，算是近年来相当优秀的《机战》系列作品之一。去年发售的《第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇》不仅是系列初次同时登陆 PSV/PS3 平台，同时也挑选了一些最新的版权作品的机体，反响还算理想。只不过这次的主角似乎并没有前作主角节子、库劳等人那么有存在感，作品本身在 Z 系列中也算中规中矩。时值 12 月初，《天狱篇》的消息如期而至，本作是 Z 系列的完结篇。那么这部完结篇究竟有哪些看点呢，就让小编为各位看官娓娓道来。

文 大汉　美编 心の永恒

参战作品列表

无敌超人赞波特 3
无敌钢人泰坦 3
无敌机器人托莱塔 G7
铁人 28 号
六神合体 God Mars
装甲骑兵
装甲骑兵：大战
装甲骑兵：荣耀的异端
☆装甲骑兵：幻影篇
☆装甲骑兵：孤影再临
超时空世纪
机动战士高达 Z
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动新世纪高达 X
新机动战记高达 W 无尽的华尔兹
TurnA 高达
机动战士高达 SEED DESTINY
剧场版 机动战士高达 00 先驱者的觉醒
机动战士高达 UC
飞跃巅峰
☆飞跃巅峰 2
超时空要塞 7
超时空要塞 7：爆炸
剧场版 超时空要塞 F 虚空歌姬
剧场版 超时空要塞 F 恋离飞翼
真盖塔 世界最后之日
真魔神 冲击 !Z 篇
地球防卫企业
The Big O
The Big O 第二季
全金属狂潮
全金属狂潮？校园篇
全金属狂潮 !The Second Raid
☆全金属狂潮！（原作小说版）
创圣大天使
创圣的大天使 EVOL
兽装机攻断空我 NOVA
天元突破
剧场版 天元突破 螺岩篇
EVA 新剧场版序
EVA 新剧场版破
☆ EVA 新剧场版 Q
Code Geass 反逆的鲁鲁修 R2
☆翠星之加尔刚蒂亚

※标☆的作品为首次加入“《机战》”系列的作品

第3次超级机器人大战Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演
多机种　第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇		日版
2015年4月2日	游戏人数1人	对应年龄未定
售价为PS3:8070日元、PSV:7120日元		

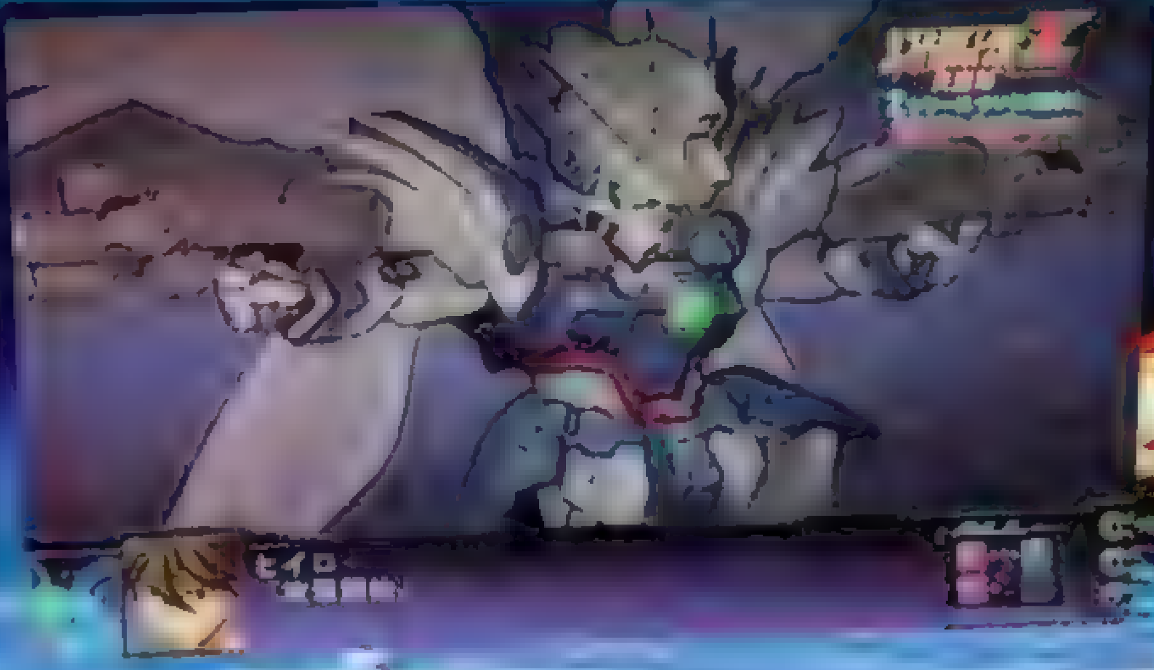
系列最大的参战作品数

虽然大部分《机战》作品在宣布时都会带着“参战作品数系列之最”的字眼，但是对于 Z 系列而言，的确是实至名归。本作中总共有超过 40 部机器人动画 / 小说作品登场，其中《飞跃巅峰 2》以及《全金属狂潮！（原作小说版）》等影响力巨大的作品对粉丝们（的钱包）而言有着极强的破坏力。不过从目前看来，游戏的画面水平以及地图表现依然如前作一般，并没有多少进步。

新机动战记高达 W 无尽的华尔兹

机体	零式飞翼
驾驶员	希罗・尤伊

零式飞翼的高消耗“转转炮”又出现了，这次将会是作为 ALL 攻击再现原作中华丽而又铺张浪费的攻击。上一次有动画表现的“转转炮”似乎是在《第 3 次 α》时代？



机动战士高达 Z

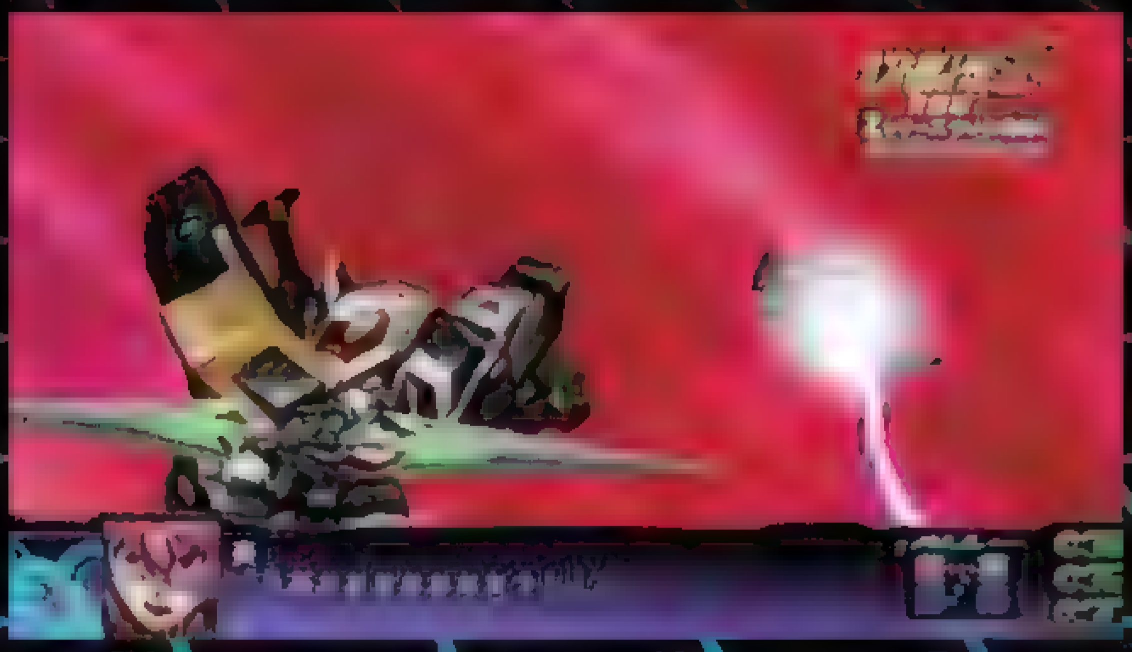
机体	Z高达
驾驶员	卡缪・比丹

《机战 Z》系列”中《高达 Z》的还原度确实达到了“亲儿子”的地步，甚至连独有的紫色烟雾都展现得淋漓尽致，很好奇这次的“911 攻击”会有怎样的表现。

兽装机攻断空我 NOVA

机体	断空我NOVA
驾驶员	飞鹰・葵、艾达

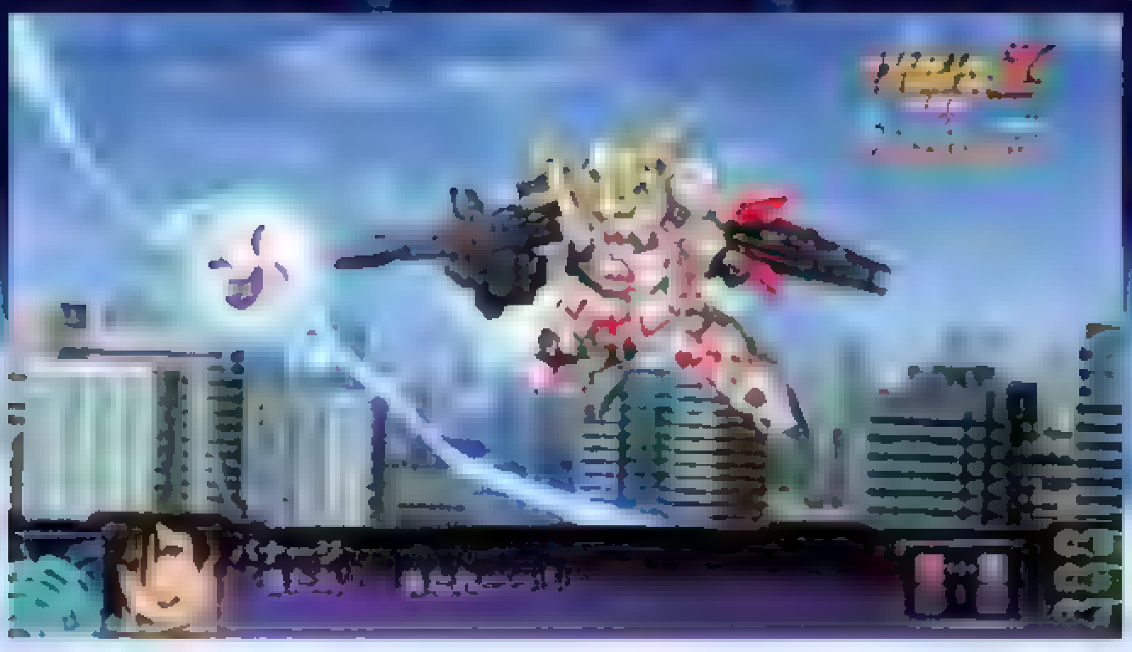
葵姐自初次登场后人气便居高不下，热血机娘的设定令人赞口不绝。不过仔细一看似乎他们的前辈藤原忍不会在本作中登场，看来经典的断空我合体技不会有了。

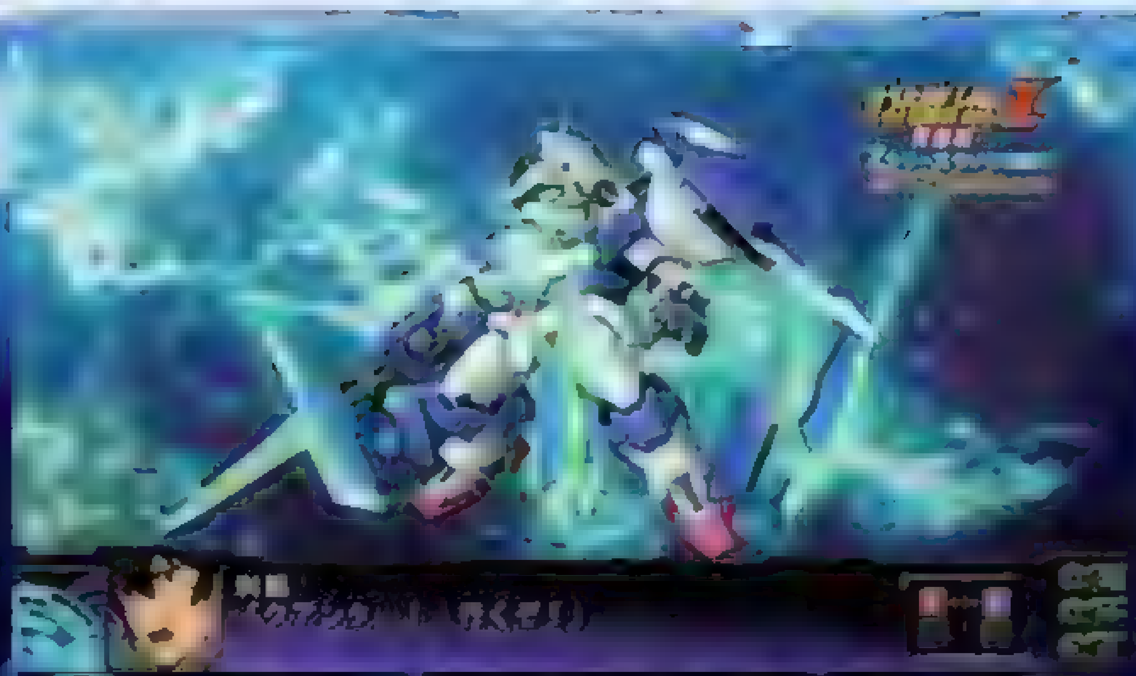


机动战士高达 UC

机体	独角兽高达
驾驶员	巴纳吉・林克斯

随着《高达 UC》的完结，相信“UC 系列”的剧情也会在 Z 中画上句号。除了新吉翁号以及报丧女妖(命运女神 Ver.)会登场以外，阿姆罗、夏亚等人与弗尔・伏朗特的大乱斗剧情也将成为一段看点。

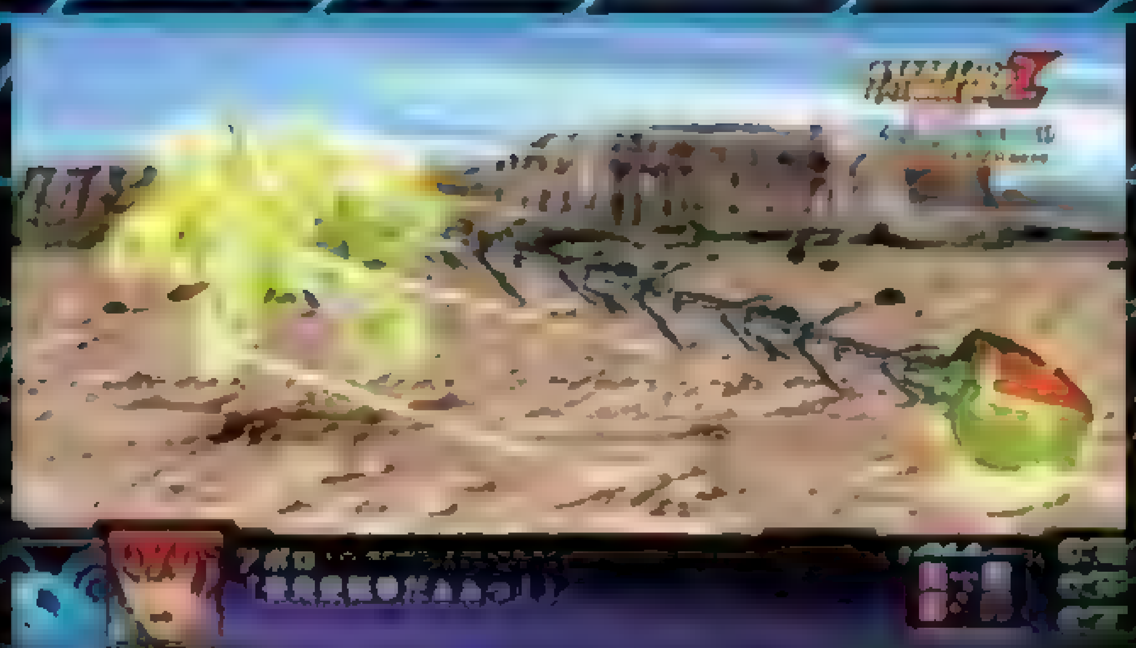




剧场版 机动战士高达 OO 先驱者的觉醒

机体	高达OO Quanta
驾驶员	刹那・F・清英

高达 OO Quanta 似乎是高达系列原作中戏份偏少的一台机体，因此在动画制作中需要加入制作者大量的原创设计，比如利用了该机体空间跳跃的能力发动的乱舞技。而对战 ELS 的大规模战斗想必也会成为一场刷经验的大战吧。



创圣大天使

机体	创圣大天使
驾驶员	阿波罗

“阿姨洗铁路”又回来了，在《第二次 Z》中拥有大量精神以及多变的姿态让这台机器变得格外的好用。不过这一次他应该会和创圣大天使 EVOL 有着令人期待的演出。

EVA 新剧场版 Q

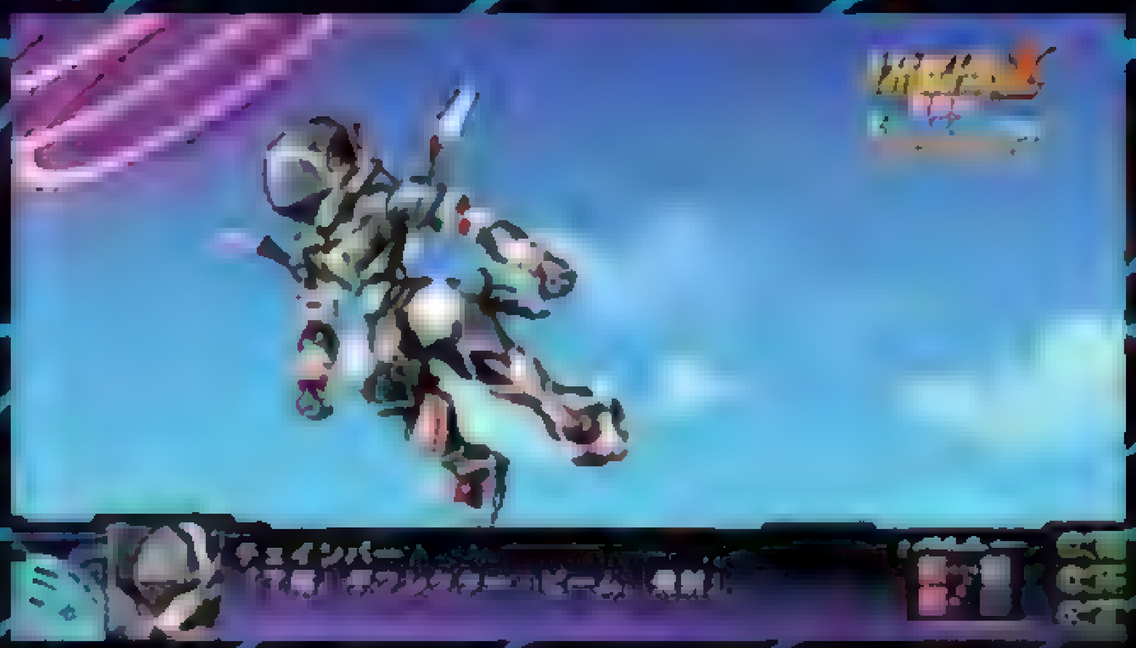
机体	EVA 2号机γ
驾驶员	惣流・明日香・兰格雷

明日香独眼回归，而相信本作中还能看到变成母舰的初号机了。但是话说回来，剧场版最后一集还没有出，所以这又将是一个原创剧情的节奏？（遥想当年某作品中，碇司令突然说使徒们不来了的桥段……）

翠星之加尔刚蒂亚

机体	Chamber
驾驶员	莱德

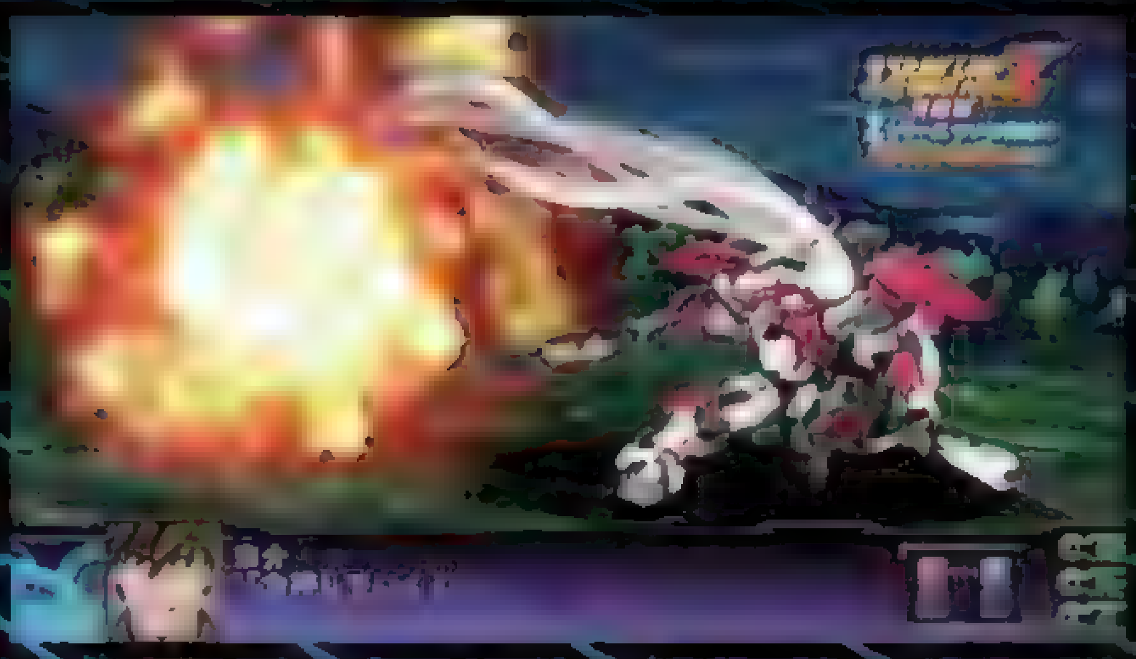
首次加入机战的作品，原作编剧是大名鼎鼎的“爱的战士——虚渊玄”，所以剧情必定将成为一个看点。同时由组长（杉田智和）担任声优的机体 Chamber 是不是也能激起声优控们的兴趣呢？



全金属狂潮！（原作小说版）

机体	烈焰魔剑
驾驶员	相良宗介

仅在小说中出现的烈焰魔剑终于出现，让人不禁感叹相良军曹终于有更凶残的机体驾驶了。不知这把象征着“复仇”的烈焰魔剑是否能如小说描写得那么逆天呢？



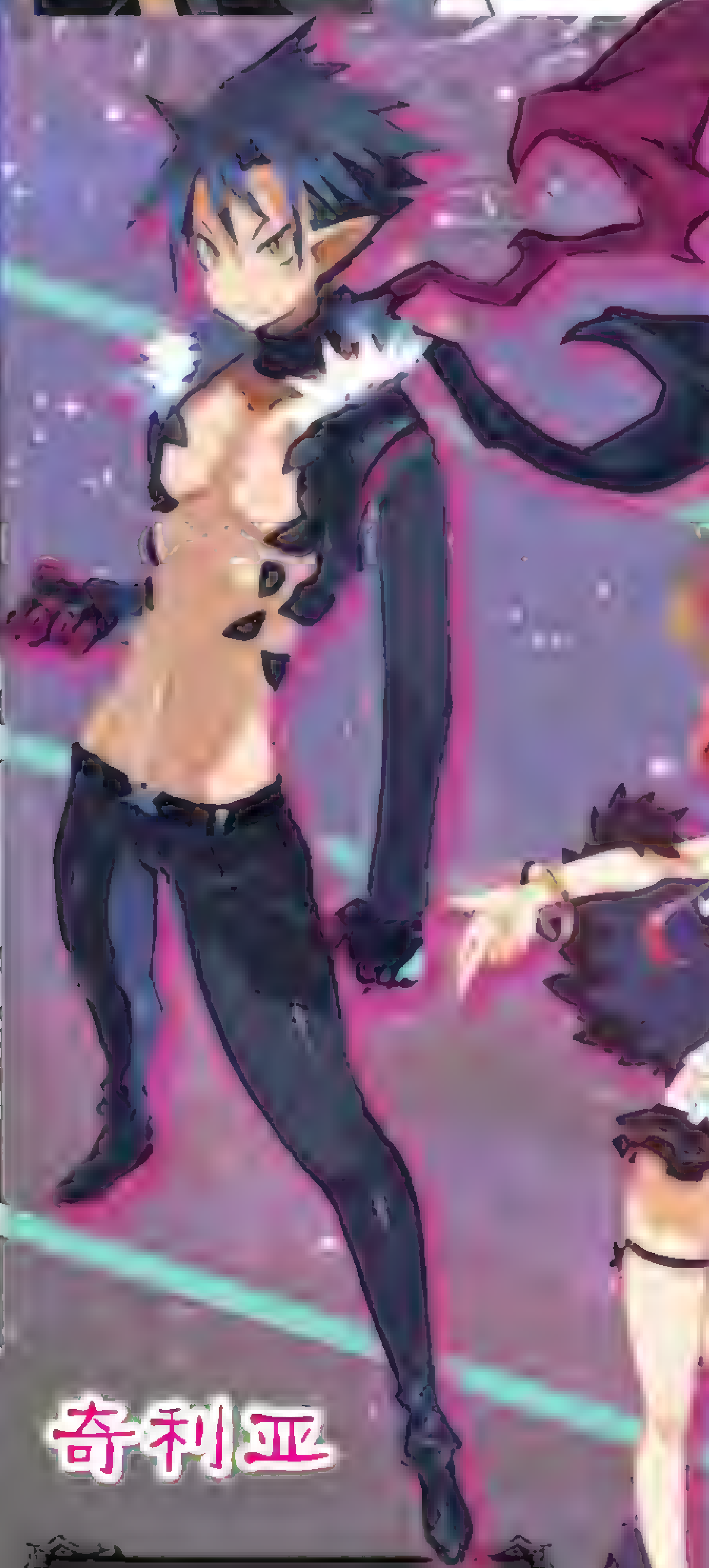
初回限定版福利注目

在《天狱篇》的初回限定版中将附带《连狱篇》，讲述《时狱篇》与《天狱篇》之间的故事。该外传性质的作品总共 15 话，《Z》系列的原创角色都将悉数登场，而乘坐的机体也均为原创。《机战 Z》系列”的粉丝特别是对于剧情有着执念的玩家们不能错过哦。

角色简介

魔界战记5	日本一	策略角色扮演
PS4 魔界戦記ディスガイア5		日版
2015年3月26日	本地化	对应年龄 未定
售价为6171日元		

作为一部硬派策略角色扮演游戏系列最新作，《魔界战记5》并没有像大部分游戏那样采取跨平台策略保证销量，而是直接独占登陆PS4平台，这个做法颇为大胆。虽然登陆新平台之后风格和画面没有太大变化，但是系统方面在继承以往特色的同时加入了不少新要素，对于喜欢策略角色扮演的玩家更是不容错过的佳作。而最近日服的PSN+也免费赠送了《魔界战记4 重生》，如果没玩前作的不妨下载来解解馋吧。



奇利亚

跟魔帝暗黑空洞有着很深恩怨，并誓要复仇的恶魔青年，喜欢自己一个人作战，讨厌与他人作伴，战斗的时候消耗热量非常高，所以一有机会就会吃东西。

瑟拉菲奴

以富裕著称的绚烂魔界的公主魔王，玩家作为据点的迷你魔界也是她的所有物。她认为全世界的男人都是自己的仆人，由于父亲出于政治婚姻的目的擅自给她跟魔帝订下了婚约，为此她要将魔帝抹杀掉。

兔莉亚

讨厌斗争的恶魔们聚居的兔兔魔界的继承者，她的祖国被毁灭，并且受到了如果不经常吃自己最讨厌的咖喱就会发狂的诅咒，结果现在咖喱反而成为了她最喜欢的食物。

©2015 Nippon Ichi Software, Inc.

反派

玛卓莉妲

魔帝手下的其中一位魔将军，身为亡灵使者的她哪怕是同伴只要看不顺眼就会杀掉，然后重新唤醒并加以操控。

布拉迪斯

人称洛斯特军实力第二的魔将军。忠于命令并默默地完成自己的任务，跟强敌战斗的时候会显露出愉快的一面。

暗黑空洞

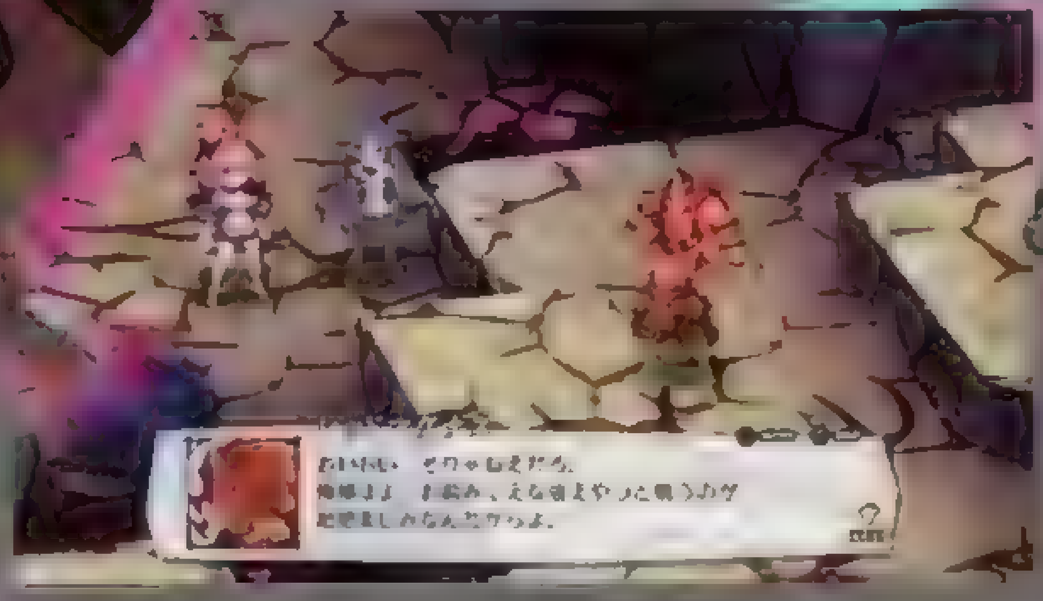
作为最强最恶的魔帝，率领洛斯特军团震撼全部魔界。不仅拥有异常强大的魔力，性格也是相当残酷残忍。所有手下在他眼里都只是棋子般的存在。

赛罗肯

以传说的大魔拳格鲁迪安的弟子之名，单人匹马跟洛斯特军团战斗的小魔王，在不同人面前会采取不同的态度。

勒德马格纳斯

聚集了大量凶残恶魔的灼热魔界的魔王，认为力量就是一切，为了成为最强的魔王而决心打倒魔帝。从古代开始就跟绚烂魔界有非常友好的关系。



克里斯特

沙鲁巨大魔界所属的其中一位魔王，擅长策略的头脑派角色，想借助拥有强大潜力的奇利亚去暗杀魔帝。

劝诱屋

在本作，玩家以迷你魔界作为冒险的据点，而劝诱屋是迷你魔界中的一个重要设施。玩家可以在这里创建泛用型角色，这些角色虽然跟剧情没有太大关系，但却是队伍中不可或缺的一员，玩家可以随意设定他们的职业，各项能力值也可以较为自由地调整。目前公开的职业已经超过 30 种，把握他们的特性组建属于自己的强大军队吧。

此外，每个职业或种族都有一个熟练度的点数，这个点数会随着他们战斗而上升，升级之后还能学会新的“魔技能”为战斗带来不少帮助。

▲可以设定的能力值范围根据游戏的进度而变化，从等级到具体的参数都能自由地调整。

部队系统

部队系统是本作首次加入的新要素，玩家可以在“部队屋”这个设施中，将众多的角色编入不同的部队中。而根据部队的类型不同，队伍中的角色会获得不同的效果。

玩家将敌军俘虏了之后，可以将战俘分配到部队的后援部队中，从而让部队升级。而随着部队等级提升，部队可容纳的队员数量以及部队效果都会得到提高。而战俘主要是通过“捕获部队”的成员使用“捕获技”获得。当然捕获回来之后还不能直接使用，还要在劝服屋里面对敌人进行一番思想教育之后才能将他们收入麾下。

各个部队的队长在战斗中可以使用“部队技”，部队技可以联合参战的队员甚至后援部队的全体成员，对敌人发动强力的全体攻击。

足軽隊

队伍里的人数越多，各项能力越高。

新人教育部隊

队伍里的成员可以获得教官的一部分经验值。

ぺたんこ部隊

队里的贫乳角色战斗力会上升。

兵种简介

战士（男）

拥有强韧的肉体和不屈斗志的职业，被敌人围困的情况等越是不利的情况下，越能发挥出他真正的实力。

战士（女）

力量和韧性并重的女战士，擅长闪电作战，攻击力会根据移动的格子数增加而强化。

格斗家（男）

将体术提升到极限的职业，特别擅长反击，会随着反击次数增加而使攻击力增加。

格斗家（女）

能施展出非常华丽攻击技能的女格斗家，擅长化解敌人的攻击，回避率会随着移动格数增加而提升。

魔技能

“魔技能”是每个所拥有的“根据移动格数提升效果”的技能，而且根据职业和种族不同效果也不一样。这个技能敌我双方都能学会，因此敌人的魔技能也要注意提防。

魔技能有既有角色专属的固有技，也有可以随意替换的泛用技。

装备魔技能有一个COST点数，在COST范围内可以任意替换。

武器耐性

武器耐性顾名思义就是对不同属性的耐性值，本作中除了系列以往的火、水、风三种属性之外，还追加一个星属性。而剑、弓等八种物理属性也会计算在内，合共 12 种。

主副武器一键切换

本作中还增加了主、副武器的设定，战斗中只要按□键就能随时切换。因此玩家可以针对敌人的耐性不同，装备不同属性的武器对它们给予打击。

后卫型

僧侣（男）

负责治疗的职业，使用回复魔法的时候能连异常状态一并回复。

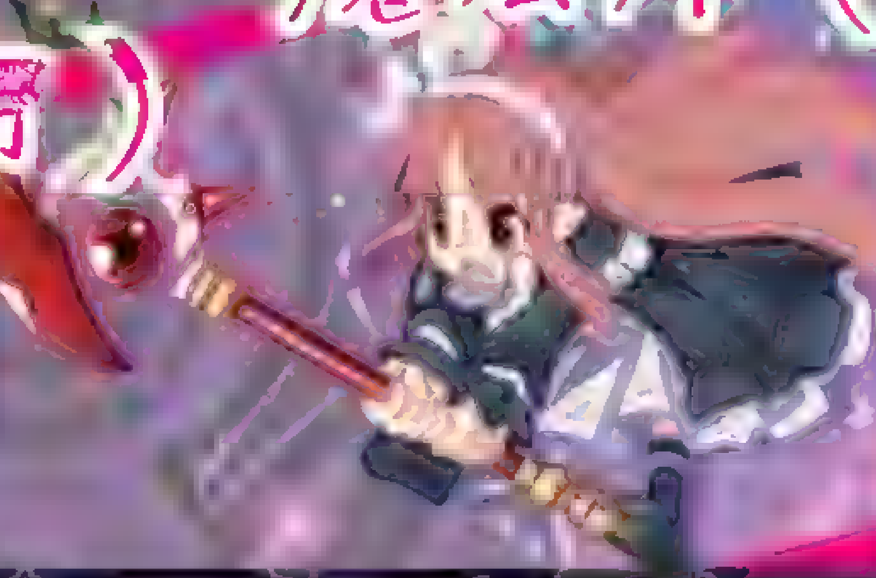
僧侣（女）

治疗受伤同伴的充满了慈爱的职业，拥有回复魔法“エキスパート”，回复效果是其他职业的两倍。

魔法师（男）

性格认真的男性魔法师，魔力消耗非常多，但相对地能够使用很多高威力的魔法和技能。

魔法师（女）



天真烂漫的女性魔法师，魔力的使用效率高，所以消耗比较低。

弓兵

心地善良的魔界猫人，敌人在攻击范围内的时候，能够配合同伴的攻击进行援护射击。

魔奥义

在356期的前线里面介绍过本作的新要素“复仇模式”，这个模式是当角色受到伤害或者同伴挂掉时会继续复仇槽，蓄满之后能够获得不同方面的能力提升。不过除了复仇模式之外本作还有众多新要素。魔奥义就是在复仇模式中专用的必杀技。

魔奥义只有魔王或者魔王级别的角色才能使用，有直接攻击敌人的也有增加行动次数的。不仅效果强大而且还有多彩多样的效果哦！

◀奇利亚的魔奥义“暴虐的复仇”能够增加自己的行动次数，以此一口气减少敌人数量。

魔蓄力

同样是本作的新系统，魔物型的同伴可以变身成为武器给人型角色装备上，使得装备者的战斗力提升，并且能够使用特殊的“魔蓄力技”。已经装备上的角色如果身边有其他魔物同伴还可以再装备一次，发动“双重魔蓄力”让武器巨大化。

▲通过双重魔蓄力制作出巨大而强力的武器。

万能型

魔法剑士

能够使用属性魔法的异能战士，使用属性攻击的时候，属性耐性会转化成攻击力，使攻击威力大幅提升。

天使兵

强化了战斗能力的天界士兵，擅长使用丰富的魔法和武器，同时具备强化身边同伴的能力。

魔物型

妖精族

拿着一个巨大灯笼的光之妖精，能够吸收周围的魔力，每个回合可以回复一定量的SP，此外，高回避率也是她的一大特征。

凶熊族

食欲旺盛而且腕力和体力优秀的巨大兽族，性格易怒，受伤次数越多攻击力越高。

九尾族

拥有9根尾巴的妖狐，拥有操纵运气的能力，能力值会随着奖励槽增加而提高。

盗贼

为了收集宝物而卖命的职业，虽然战斗能力低，但是擅长盗窃，偷盗技能成功率是其他职业的两倍。

女仆

忠实于主人的僵尸女仆，性能平均，但是行动之后还可以追加使用一次道具机会。

教授

研究魔科学的博士。擅长各种辅助魔法和支援技能。

枪手

通过快速的枪法击杀敌人的枪手，擅长与同伴连携合作，能够给同伴进行援护攻击。

海盗

驰骋于广阔宇宙中的海盗，擅长远程射击，跟敌人的距离越远，攻击力越高。

贤者

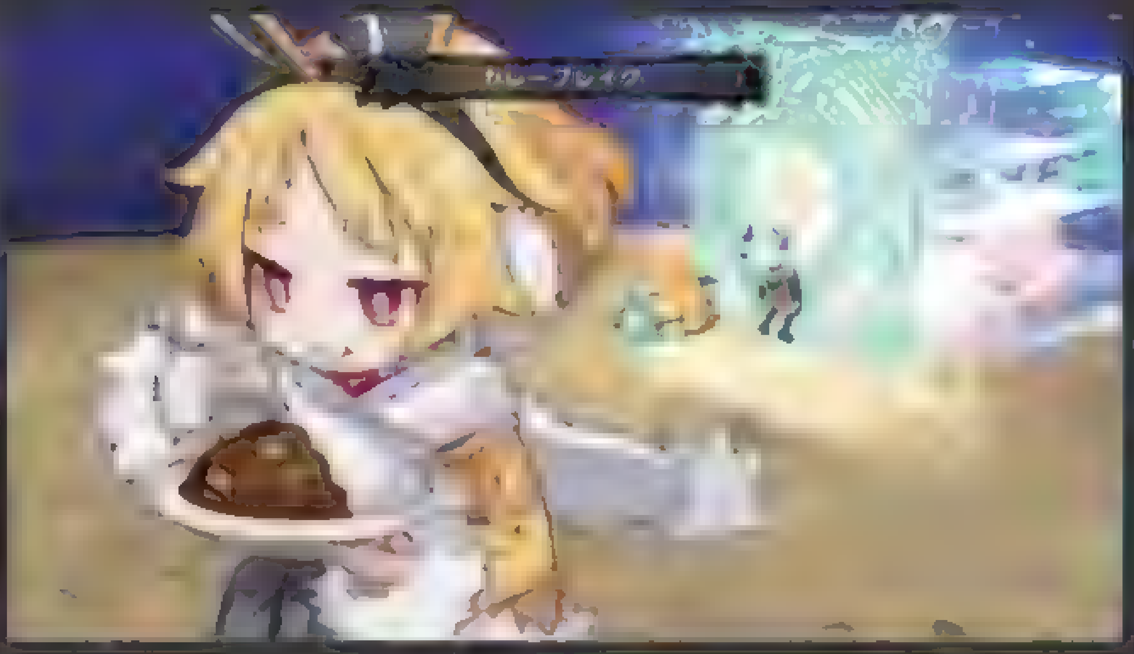
了解一切，全知全能的职业，攻击对象越多，攻击力越高。

合体技

众多主要角色里面，“恋爱”或者“宿敌”等具有较强关联性的角色在邻接状态下可以发动“合体技”，合体技是主要角色专用的强力技能，跟《3》里的特殊技组合有所差异。

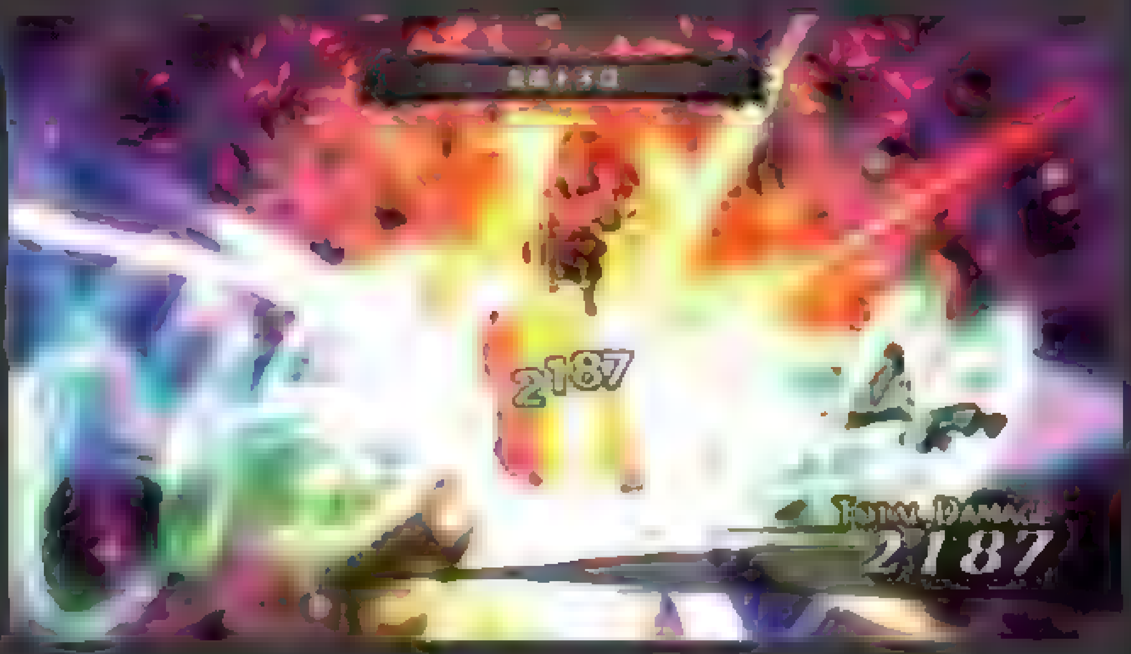
零下心灭

结合了奇利亚的冰结能力和瑟拉菲奴的魅惑能力的强烈合体技“零下心灭”。



咖喱爆发

超喜欢咖喱的兔莉亚和策士克里斯特的合体技，兔莉亚萌萌哒！



炎风十字杀

勒德马格纳斯和赛罗肯两个热血系魔王的合体技，风火交织击杀强敌。

子鬼族

喜欢恶作剧的小恶魔，擅长欺负弱者，对等级比自己低的敌人伤害增加。

斗兔族

爱好和平的动物，擅长从高处攻击，站在比对手高的位置攻击会使攻击力提升。

幻魔族

沉睡了数千年觉醒的古代魔物，能够使用诅咒让战场上所有敌人能力下降。

骑将族

体现出恶魔的矜持的骑士，能大幅降低自身的防御力，给身体披上一层非常牢固的铠甲。

双龙族

支配大地的强力龙族，拥有两个龙头，不移动可以进行两次攻击。

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

在今年 The Game Award 盛会中，小岛秀夫用《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》多人模式《潜龙谍影 在线》为本作盛会开场助威。《潜龙谍影 在线》自《MGS3》开始便作为多人模式的一部分被包含在游戏中，经历了《MGS4》的洗脸，在本次的《幻痛》中将被进一步强化。我们仅仅是通过这段 4 分钟的预告片便能够感觉到本作多人模丰富的游戏性。小岛秀夫不仅在游戏作品的剧情描绘上有着不同寻常的演绎能力，在游戏乐性的塑造方面也是确实是奇才，让人不得不深感佩服。

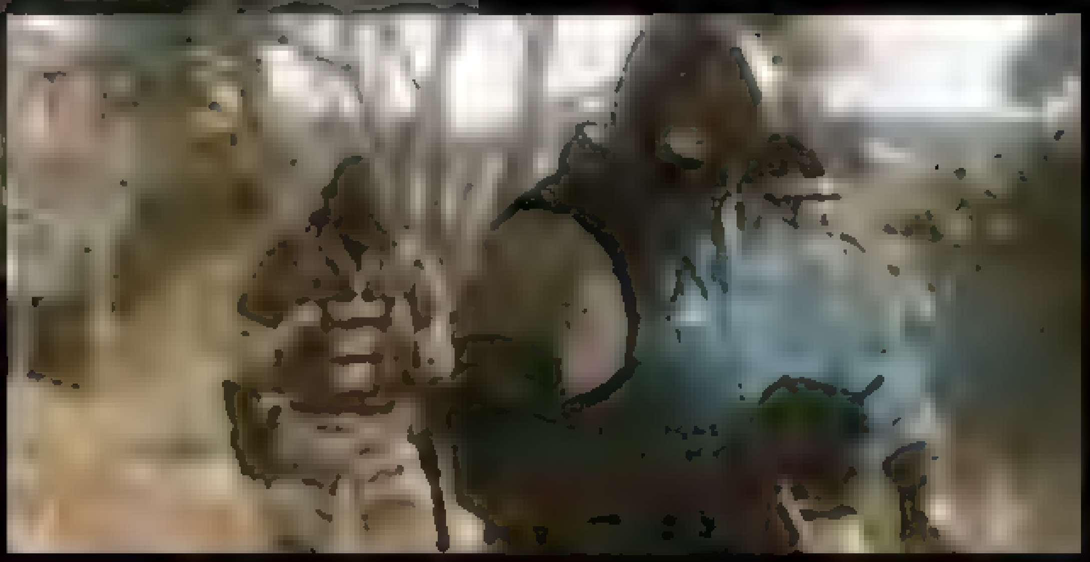
文 大汉 美编 心の永恒

潜龙谍影 在线	Konami	动作
多机种 Metal Gear Solid Online		美版
发售日未定	游戏人数未定	对应年龄 未定
PS3/PS4/Xbox One/X360版售价：未定		

新闻资讯 NEWS & CONTENTS
前线狙击
潜龙谍影 在线

一件换装 COSTUME

通过手持的iDROID进行换装，除了我们的Snake，相信系列中的名角们也会悉数亮相。



多人潜入 MULTI-SNEAKING

多人潜入的乐趣之一就是可以各司其职，视频中我们看到 Snake 作为指挥官，有狙击手、侦查兵以及突击兵等明确的任务分配。你想担任什么任务呢？

© 2014 Konami Digital Entertainment

Check! “钻石狗”娃娃的妙用

众所周知系列以往能够让人产生“入迷”效果无法行动的往往是“奇怪的杂志”，本作中被更有破坏力的萌狗娃娃“D.D”替代了。似乎玩家靠近小狗就会被“魅了”。

索敌 SEARCHING

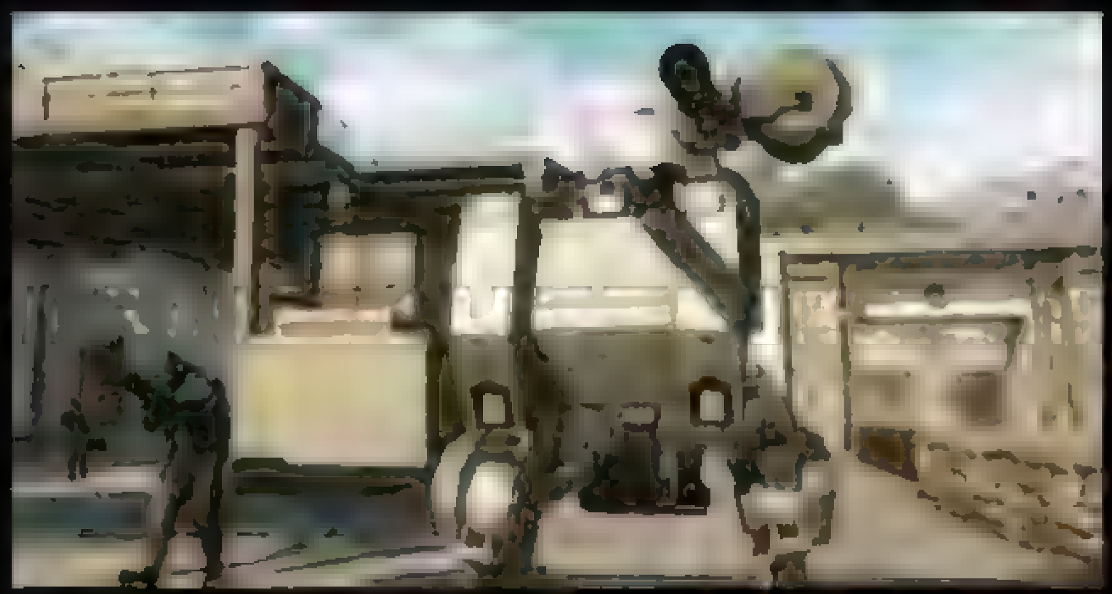
在多人模式中“索敌”要素依然存在，可以通过索敌手雷以及望远镜侦查。已被确认的敌人会与正传中一样被标上三角形的标记。

Check! 拯救队友

多人模式中存在这“富尔顿气球地雷”这样的奇葩道具，一旦玩家接近便会被自动挂在气球上。这时候就需要队友尽快将气球打下来援救。

Check! 光学迷彩

光学迷彩在多人模式中依然会出现，不过考虑到平衡性的问题应该不至于完全隐身。相信通过仔细辨认还是可以发现。



Check! Snake使用了Quiet的技能？！

在危机的时刻，Snake突然使用了类似于瞬移的技能。这是之前介绍过本作中的一位狙击手妹子Quiet（静默）的技能，十分逆天。不知道使用这样的技能是否会有所消耗。

合金装备 METAL GEAR

之前预告片看到的小型METAL GEAR机器人也会出现，需要人为驾驶并且破坏力极强，似乎可以颠覆战局。但是同时，由于背后是处于完全无防备状态的，很容易被其他玩家夺取。

Check! 山猫登场！

在预告片的片尾，山猫依然熟练得玩着左轮登场，似乎将与Snake大战一场。这难道是要上演3代的那场经典的Boss战？！

文 宇宙人 美编 心の永恒

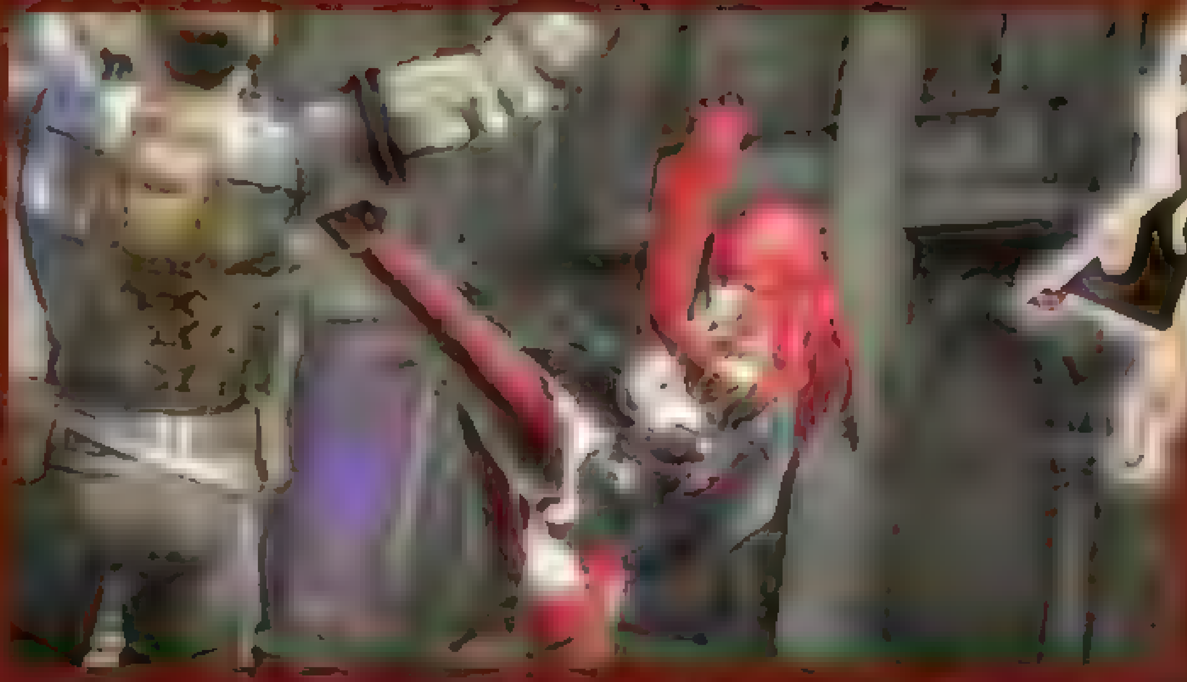
沉寂了 8 年的名作“《影牢》系列”在去年年初成功复活，原以为按照以前的节奏恐怕至少要等个两三年或者更久才能看到续作了，但没想到 Koei Tecmo 时隔一年之后就推出了资料片（毕竟跟 Koei 合并了嘛）。新作《另一位公主》在前作《暗域公主》的基础上追加了大量内容，以新增的任务模式为主线，当中收录了 100 个以瓦尔基莉艾为主角的任务，陷阱数量也增加到 170 种，堪称系列之巅峰，此外还追加新场地和新模式，厚道不？买买买啊！

影牢 另一位公主	Koei Tecmo	动作
多机种	影牢 ~もう1人のプリンセス~	日版
	预定2015年3月26日　本地1人	对应年龄 未定
	售价为PS4：6800日元/PS3：6800日元 PSV：5800日元	

系列最凶残主角——瓦尔基莉艾

本作新增的任务模式的主角，与前作主角暗之公主雷格丽娜相对的，从漫长的沉睡中觉醒的另一位魔神之女。她拥有非常强大的力量，但是几乎全在漫长的沉睡中失去了。在能够传达魔神意思的自动人偶“艾菲梅拉”的指引下，她将会沿着时系树去把人类打倒，然后逐渐取回自己的力量。

能够使用反击踢和回旋踢等华丽的足技去羞辱敌人是瓦尔基莉艾的特长，也是她与历代手无搏鸡之力的女主角最大的区别之处。不过除此之外，她最可怕的地方在于拥有将敌人内心最恐惧的事物现实化的能力，让对方陷入恶梦与绝望中再杀死。因此她也被人称为“恶梦的公主”。



▲不过毕竟陷阱才是本作的核心，瓦尔基莉艾总不可能直接把敌人踢死的，因此腿技的作用主要是防身或者配合陷阱调整敌人位置的。

▲部分任务还有追加的条件，达成之后能获得新陷阱等奖励哦。

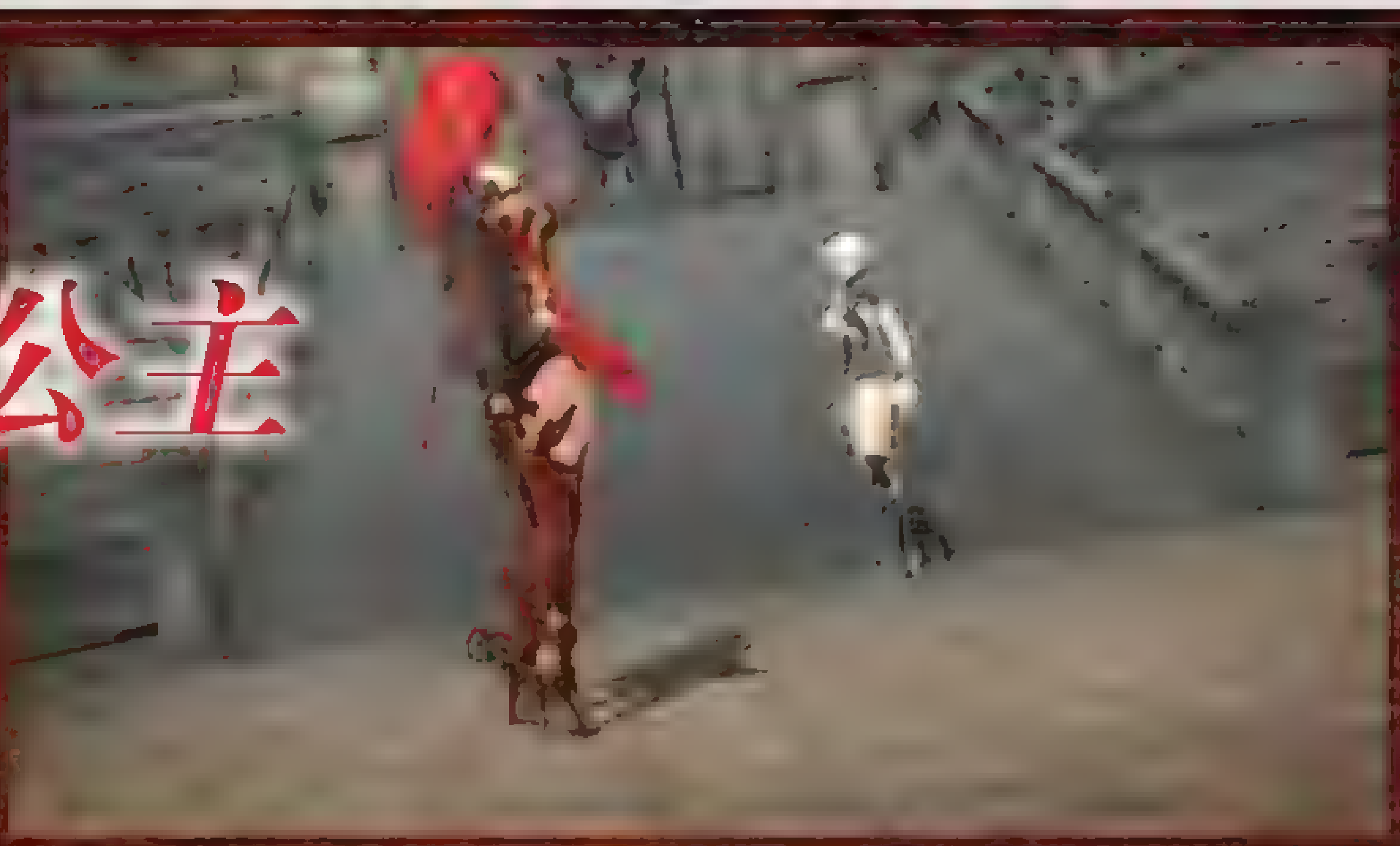
恶梦公主活跃的新故事——任务模式

作为一部资料片，新增的任务模式成为了本作的核心内容。这个模式以新主角瓦尔基莉艾为视点，讲述主线以外的另一段故事。该模式下收录了 100 个任务，这些任务以“时系树”的形式连接在一起，从结构图中可以看到，完成上一组任务之后会出现 2~3 个故事分支。而根据前作的惯例，有些分支条件不仅仅是选项那么简单，还要以特定方法击杀 BOSS 等等。相信这个模式会又能让我们绞尽脑汁了吧。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

暗域公主 VS 恶梦公主

同为魔神之女的两位公主各自进行着复活魔王的活动，两人本应站在同一立场上但关系似乎并不那么简单。两位公主将会上演一场怎样的精彩对（si）决（bi）呢？

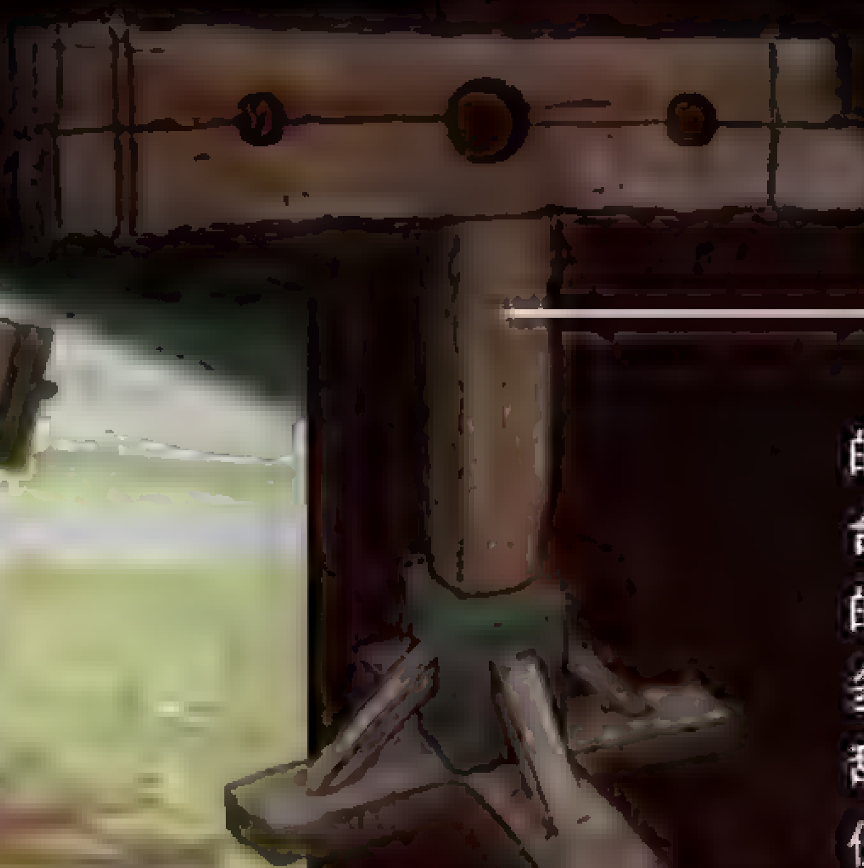


新陷阱

三角木野马

类型：屈辱、地面

前作把敌人折磨得欲仙欲死的三角木马加强版，让敌人骑上去之后会像野马一样激烈运动一会，然后再将敌人踢飞。



拘束架

固定敌人头部和手的传统拘束用具（断头台下方也能看到类似的），陷阱本身不会造成多少伤害，但是可以将敌人固定一段时间，以便衔接其他陷阱。

■对女性敌人使用有不错的风景。

拷问车轮

其他作品中常见的拷问道具之一，车轮上的刺能够将敌人固定在上面，同时车轮中央也可以拘束敌人。

车轮直接砸到敌人后从楼梯上滚下来，此时顺势一脚将敌人踢到车轮的正中心。

清洁马桶

屈辱系日用品之一（无误），坐在上面的敌人会被其喷出的强力水流冲到天上去。

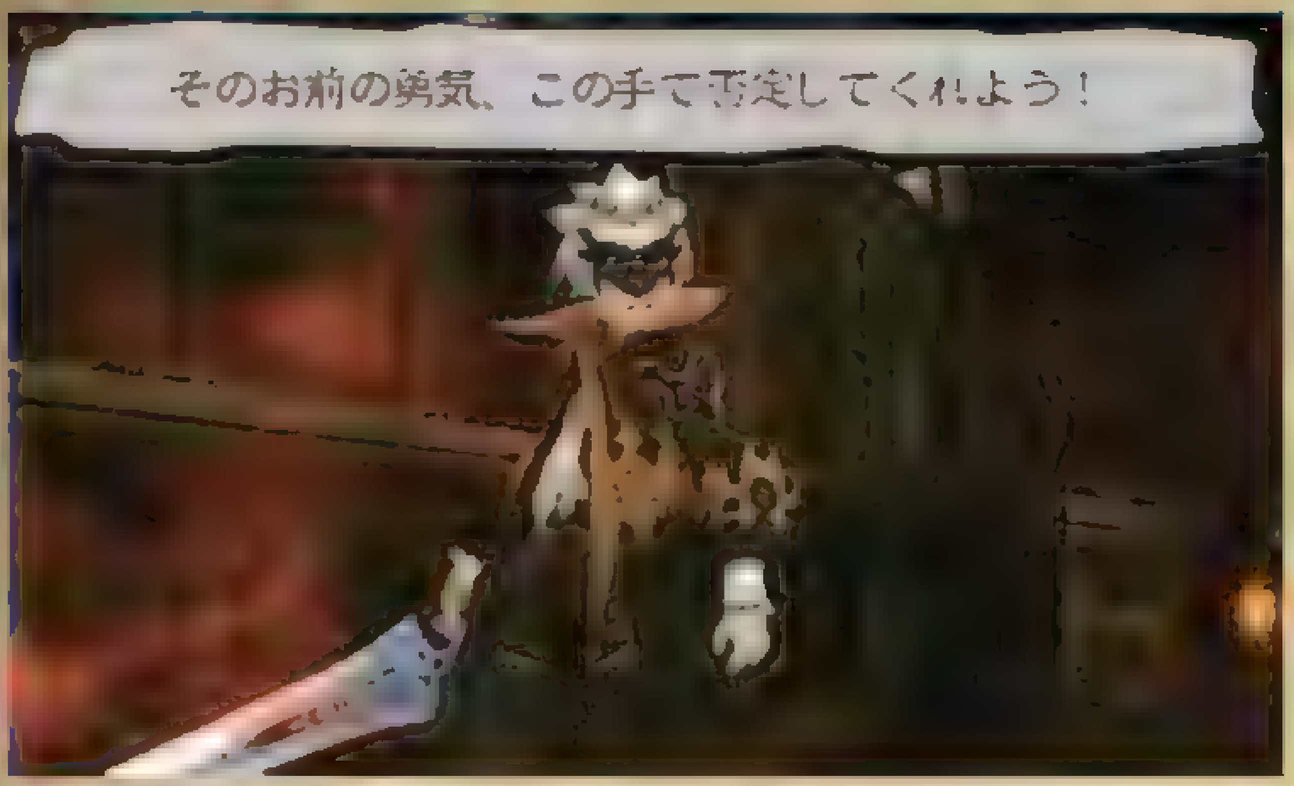
平衡木

体育项目之一（咳咳），突然从敌人脚下冒出来的平衡木，对敌人来说仅仅站在上面没什么问题，但要是给平衡木来一脚的话……

文 初心者 美编 NINA

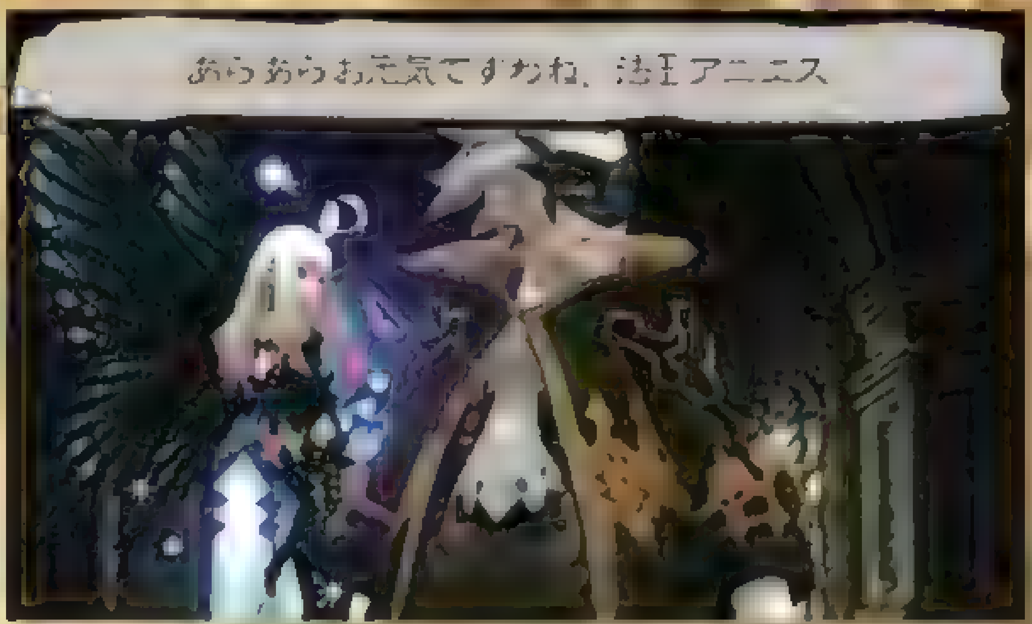
Square Enix 在 12 月 10 日已经放出了本作的试玩版，虽然跟本篇的剧情内容无关，试玩版里面的桥段还是蛮有意思的。本作的一些新系统要素和各方面的改良也能率先体验到，而且这次的试玩版不会有游玩次数的限制，感兴趣的玩家不妨趁机会下载试试。

二度勇气	Square Enix	角色扮演
3DS ブレイブリーセカンド		



皇帝 欧布里比翁

在卡提拉迪欧的大圣堂举行的水晶正教和艾塔鲁尼亚公国的和平签约仪式上，创立了格兰茨帝国的这个蒙面人突然闯入，在他身边还有一只背上长有漆黑羽翼的妖精。在他属下的众多“星印持有者”突破了正教骑士团的阻拦，并且掳走了法王阿妮艾斯。蒙面的皇帝登上了谜之“浮游城”，依仗强大的军事力量，企图点燃世界大战的导火索。然而没有人知道，面具之下的冰冷视线究竟注视着什么……

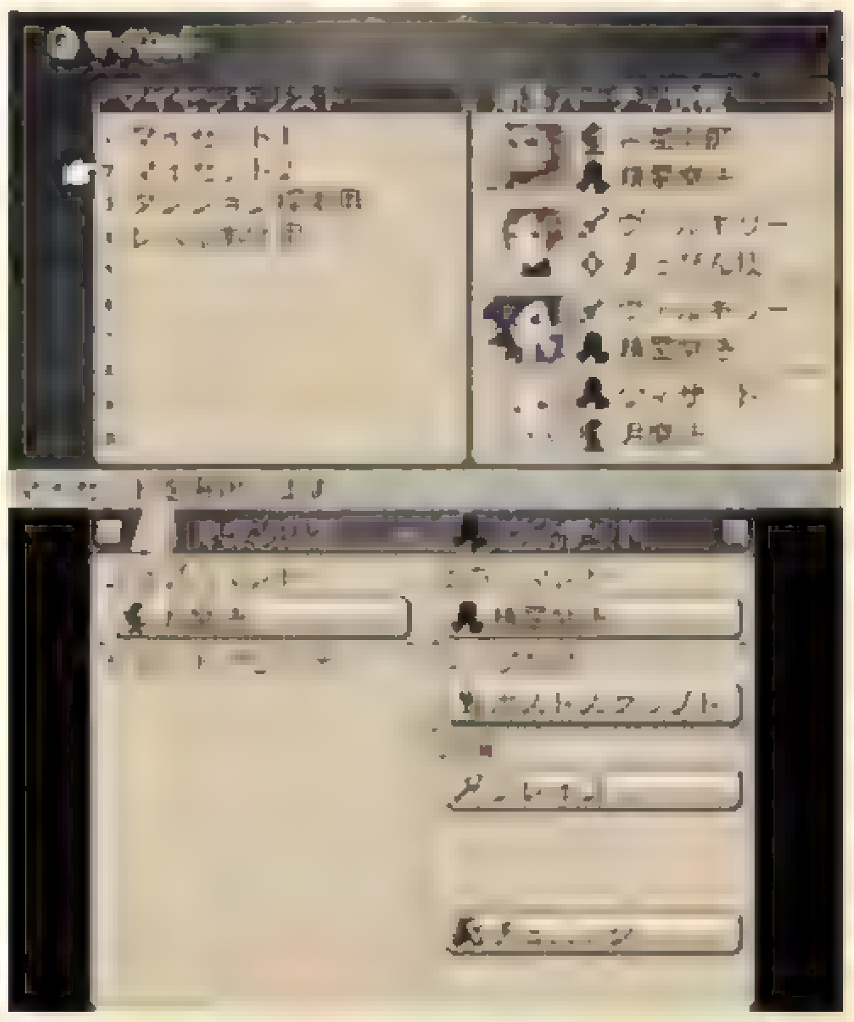


追从皇帝欧布里比翁的谜之妖精，黑色的蝴蝶翅膀和装束跟前作的妖精对比鲜明，又引人联想。作为皇帝的忠实秘书官，对于各种谏言、战况分析和报告可谓信手拈来，然而不时又会显露出性格之中刻薄、冷酷而残忍的一面，足以令皇帝麾下的将士们胆颤。

黑羽妖精 安妮

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

连续CHANCE



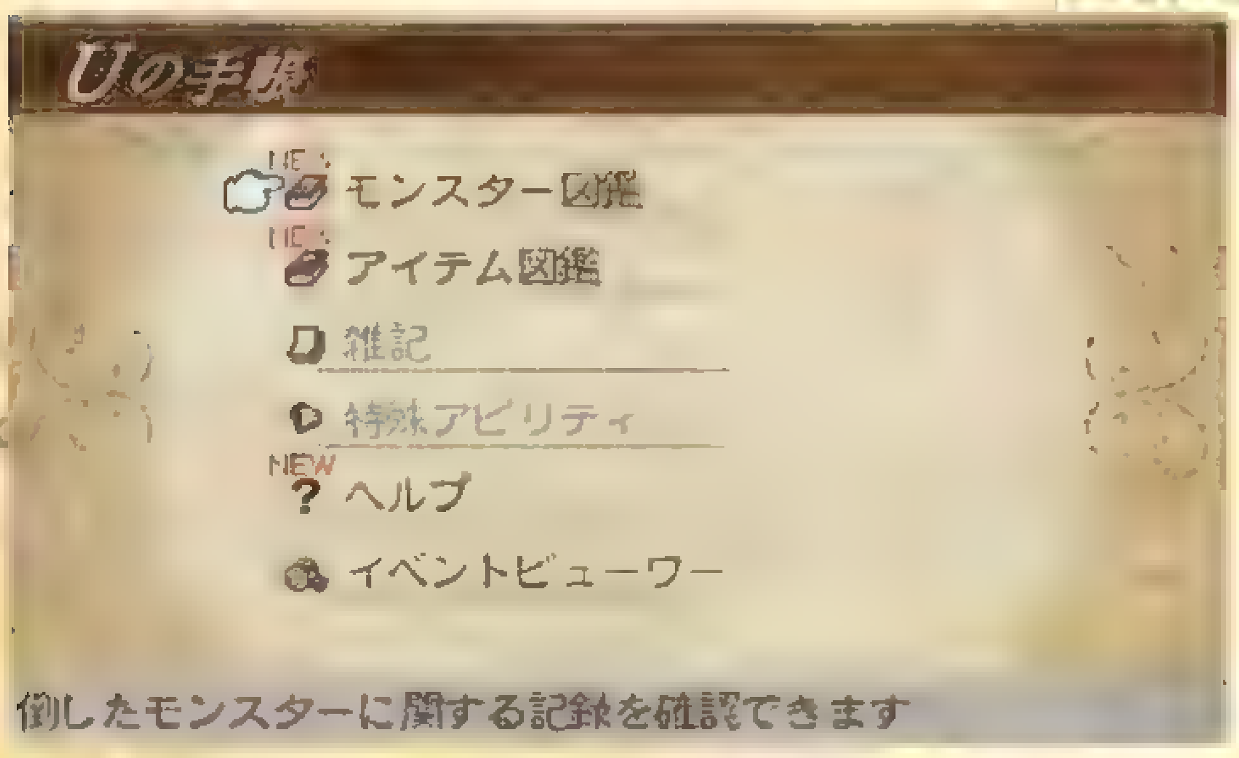
▲连胜一次就能获得1.5倍的报酬。

本作在保留“Brave”和“Default”的特色战斗系统的基础上，加入了名为“连续 CHANCE”的连战机制。当玩家在一个回合内将敌人消灭时，就会出现连战的机会。在连战中胜利的话，胜利的报酬就会增加，连续战斗的次数越多，报酬也会越丰厚。不过代表行动次数的 BP 点数在连续战斗的时候会被继承到下一场战斗中，一旦遇到突然变得强力的敌人，却缺少足够的 BP 来行动的话，说不定就会陷入危险的境地，正所谓穷寇莫追，连战时撤退的时机看来也要把握得当。

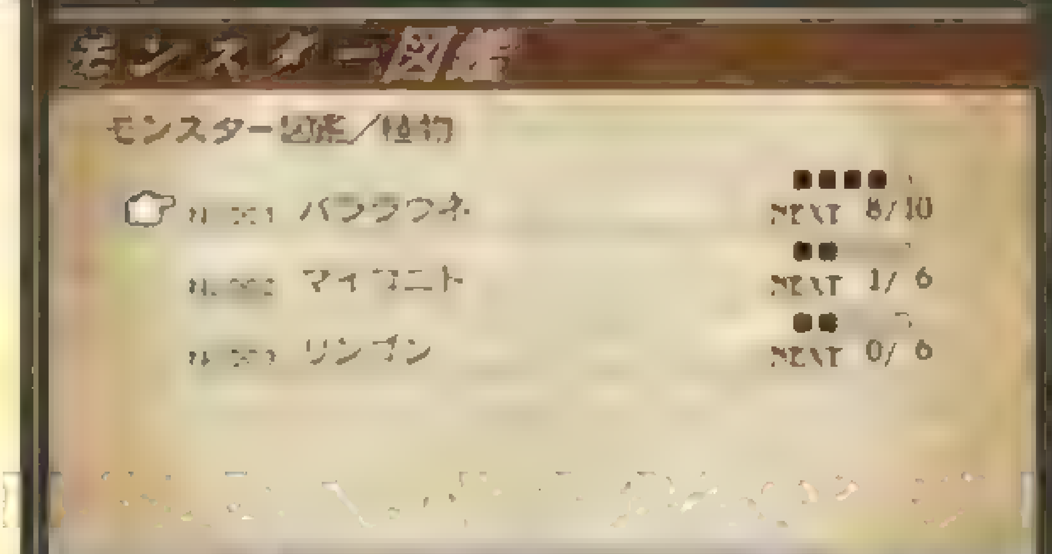
◀将固有指令、职业特性和装备的组合设置为快捷列表，能够迅速切换以应付不同的场合。

U之手帐

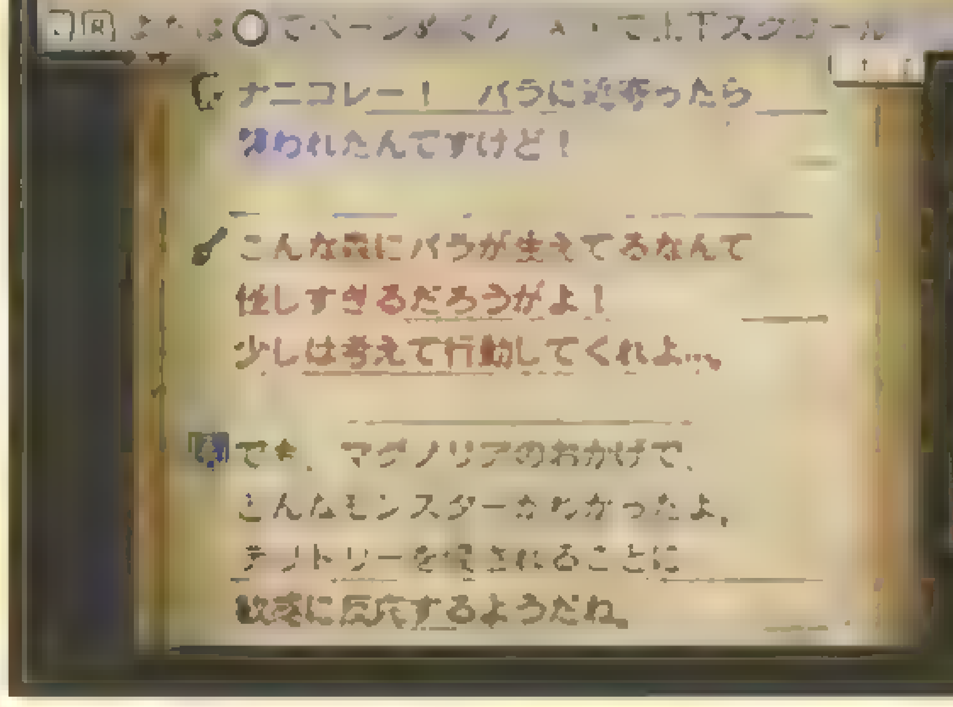
本作的主人公尤·泽涅欧尔西亚在成为正教骑士之前，曾经立志于当上一名博学多才的学者。于是现在的尤就把遇到过的魔物、道具之类的事物全部都记录到自己的手帐，也就是 U（尤）之手帐里面。在剧情事件过后，玩家可以在 U 之手帐回顾剧情概要等情报。其中，怪物图鉴还包含有许多有趣的讯息。



怪物图鉴

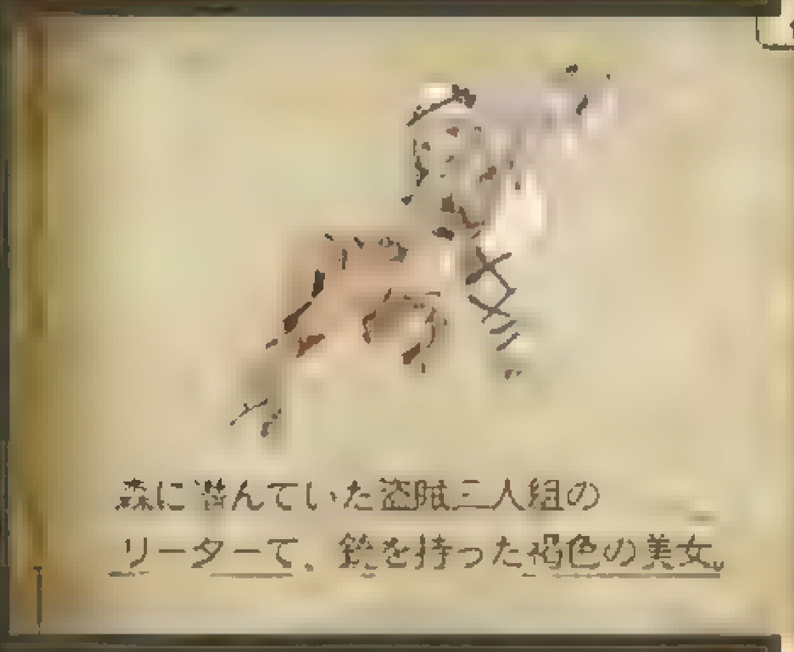


本作中的怪物图鉴不仅会在重复打倒怪物的时候逐渐更新怪物的情报，而且还会出现主人公们对怪物的评论。以对话的形式更新的评论大都风趣幽默，也从侧面深入描绘了各个角色的性格和故事。想想本作登场的超过 320 种的怪物都对应有评论对话，在刷怪的时候大概也会更有动力了吧。



▶不只是怪物，连人形的敌人也算进怪物图鉴。比如褐色皮肤的性感美女艾米。

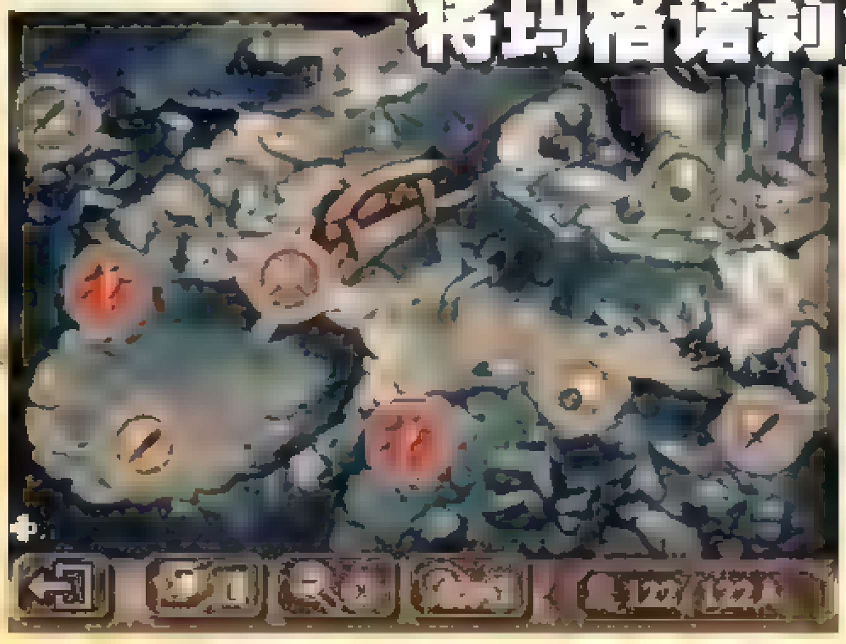
◀每段对话前面会有角色相应的图标区分是哪个角色说的话。游戏无处不在的对话相信能让挑剔剧情分量的玩家感到满足

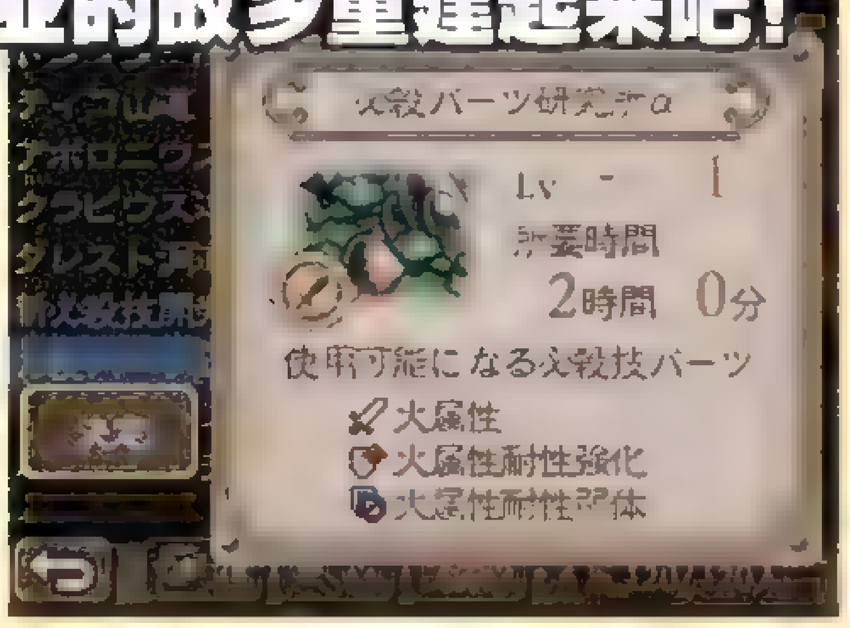


月面基地复兴计划

实际上在前作之中就有类似的小游戏，只不过前作的建设地是被意外毁灭的村庄，而这次则变成了“月之民最后一人”的玛格诺莉亚的故乡月面基地。玩家需要通过擦肩通信增加下屏的村庄中的人口数，从而以更多的人口来减少建造村庄设施的时间。在复兴基地的过程中，玩家将获得各种道具和必杀技，甚至通过网络通信来获得“兵器”，从而弱化各种擦肩而来的强敌。

将玛格诺莉亚的故乡重建起来吧！





格兰茨帝国

皇帝欧布里比翁创立的格兰茨帝国实质上是一座巨大的“浮游城”，以这座突如其来的城堡为根据地，皇帝率领大批星印持有者作为军事力量，瞬间就让正教骑士团和公国军队的主力部队面临分崩离析的状况，甚至绑架了法王阿妮艾斯，挑起世界的战祸。

从 2007 年我们操纵着杰洛特在狩魔猎人的据点突破偷袭的匪徒重围进入《巫师》的广阔世界，到 2011 年我们伴随着他一起在《巫师 2 王国刺客》中迎接那与过往纠缠不清的宿命，时间足足过去了四年，而等 2015 年到来时，又将是一个四年的轮回，目前已经确定要在 5 月 19 日上市的《巫师 3 狂猎》又将会为玩家们带来何种史诗般的体验？不妨让我们先来了解一下这个故事的四位重要角色。

文 稀饭　美编 心の永恒

巫师3 狂猎	WB Games	角色扮演
多机种	The Witcher 3: The Wild Hunt	美版
	2015年5月19日　本地1人	对应年龄 17岁以上
	售价为PS4/XOne：59 99美元	

两位主角

从系列第一作开始，《巫师》的主角就是狩魔猎人杰洛特，一位有着一头白色长发和粗犷脸庞的中年男子，为人沉着而略显冷漠，但却绝对不惧于运用暴力斩魔除妖，甚至是出手了结人类或其他亚人生物的性命。但是在本作当中，除了控制这位大叔，玩家还可以扮演本作中的另外一位重要角色：西莉。玩家不能够在两个角色之前随意切换，而是会在特定的剧情点更换操作对象，所以在本作当中，西莉也会拥有和杰洛特相仿的剧情地位，现在先让我们来简单认识一下两位主角。

西莉 Ciri

辛特拉王国的公主，在尚且年幼时便父母双亡，而且在尚未出生之时便和杰洛特产生了特殊联系，日后两人的命运也在双方并未察觉的情况下不断交缠。虽然贵为公主，但是西莉的人生充满了颠沛流离和腥风血雨，在辛特拉被尼夫加帝安入侵时，她被掳走，其后逃脱并被一户商人收养，辗转才和杰洛特相遇，并且发现自己是一个术士——也就是天生拥有魔法能力的人。为了获得她的力量，尼夫加帝安帝国和狂猎都在对她进行追捕。

杰洛特 Geralt

也被称为“来自利维亚的杰洛特”和“白狼”，是一位身手高超经验丰富的狩魔猎人，通过名为毒草试炼（Trial of the Grasses）的仪式获得了超乎常人的力量、反应速度、听力和敏捷，而因为他对仪式的适应性非常好，甚至还被进行了一系列后续试验，虽然让他变成了少白头，但也让他变得更为强大。杰洛特经历了许多事情，他甚至死了一回却又再度复生，而在本作当中，杰洛特为了追踪自己曾经的爱人，再一次踏上了冒险之旅。

© The Witcher ® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved.

两位情人

在杰洛特的生命当中，有过不少情人，不过在《巫师3 狂猎》当中，两位在他心中各自占据着重要位置的女子将会同时登场，其中一位是系列玩家都非常熟悉的特莉丝，作为密友和情人长期陪伴在杰洛特身边与他一同冒险，而另一位则是在本作中登场并掌握着剧情关键的叶妮芙，或许因为杰洛特是女巫的孩子，他似乎总能和擅长魔法的女性产生浪漫关系，而当原本被认为已经死去的叶妮芙重新出现，而特莉丝又仍然伴随在杰洛特身边时，则意味着《巫师3 狂猎》中将会有一次艰难的感情抉择，在等待着这位狩魔猎人去面对。

叶妮芙 Yennefer

女巫会的成员，曾经是法师议会（Council of Sorcerers）最年轻的成员，本身有着四分之一的精灵血统，因此有着能令她艳名远播的美丽容貌。在尼夫加帝安首次入侵时，于著名的索登山之战（Battle of Sodden Hill）中，叶妮芙也和特莉丝一样被认为已经死在了战斗里，但是她似乎遇到了和杰洛特类似的情况，虽然活了下来，却失去了过往的记忆——或许还有对杰洛特曾经的爱。

特莉丝 Triss

女巫会（Lodge of Sorceresses）的成员，和叶妮芙是多年的好友，也曾作为导师为西莉指导过法术。她和杰洛特之间的关系一直非常亲密，甚至曾一度目睹过他的死亡。除了精通法术，特莉丝也是一位高明的治疗者，曾经在杰洛特受到几乎致命的重伤后把他重新救活。不过因为她也同样被杰洛特在危机之中救过一命，两人之间的关系就更加变得纠缠不清。两人一度处于情侣关系，但是这段感情似乎总是存在着变数。

狩魔之旅

从游戏公布到现在，《巫师3 狂猎》在游戏剧情上剧透并不多，作为一款角色扮演游戏，在这方面保持谨慎也是可以理解的，而相对而言，关于杰洛特的本职：狩魔方面，游戏透露出的信息却相当不少，今年E3上的狮鹫狩猎演示相信各位读者仍然记忆犹新，而除此之外，本作当中也有会更多不同的怪物登场，等待着杰洛特去狩猎，并且把它们的脑袋砍下来挂在铁钩上带回城市领赏，让我们来看看这些将会与杰洛特一战的怪兽的特点吧。

狮鹫 Griffin

西方神话传说中常见的传奇怪兽，有着鹰的头部、翅膀和前爪，狮子的身躯、后爪和尾巴，传闻中因为狮子被认为是陆上万兽之王而鹰则是天空的万禽之首，所以狮鹫也是世间所有动物的领袖。在《巫师3 狂猎》中，狮鹫的形象仍然维持着基本的传统元素，但是整个身体构造却非常有独创性地改成了四肢动物构造，而不是传统的六肢构造，前爪与翅膀融合的形式让其看起来更灵活也更野蛮，比起尊贵的传统造型，更像是一只集合了鹰与狮子凶猛特点的强大怪兽。

莱申 Leshen

在斯拉夫神话当中也被称为莱西（Leshy），一种男性的森林精灵，身体几乎都是由树木草叶构成，但是在《巫师3 狂猎》当中，它们化身为了一头头戴着鹿头骷髅的怪物，只为了杀戮而存在，能够把自己融于森林之中悄无声息地移动，又能够操纵树木和藤蔓攻击受害者，甚至还能够指挥狼群。它们被开发者们形容为一种史诗级的怪物，能够在战斗中对杰洛特产生非常致命的威胁。

邪灵兽 Fiend

其原名用于指代恶魔或是类似的生物种群，一些邪恶的灵体，而在《巫师3 狂猎》当中则化身为一种有着麋鹿般复杂的叉角和三只眼睛，以及尖锐的前爪，让人觉得就像是一头被恶魔附身的鹿。而它不但拥有与外貌相称的强大肉体强度，还能够通过第三只眼来施放法术，令杰洛特陷入无边的黑暗当中。

冰霜巨人 Ice Giant

原型来自于北欧神话当中的寒霜巨人（Frost Giant），有着巨大的身体和靛蓝色的皮肤，呼吸之间还带着霜寒。不过在《巫师3 狂猎》当中，冰霜巨人似乎只继承了体型庞大和力量惊人的特点，它利用自己居住岛屿上的各种材料——包括撞毁在岛上的沉船打造了一套属于自己的盔甲，并且还把巨大的船锚拿来当做武器，所以虽然凶蛮好斗，这些巨人却还是有着一定的智能。和它的战斗将会是一场激动人心的BOSS战。

塞王 Siren

起源于希腊神话的怪物，传闻中她们会在大海上唱起歌曲，引诱水手靠近并最终令他们的船触礁。不过在本作当中，塞王的攻击方式可就直观多了，她们变成了一种有着飞鱼状身体和女性上半身的可怕怪物，甚至能够在空中飞翔，其特征融合了哈皮鸟（Harpie）这种同样有着女性上半身的怪物的特点，所以在放出其外观截图时，开发者们也不得不用了"塞王或哈皮鸟"（Sirens or Harpies）这种不确定的命名方式。不过按照之前预告片看来，游戏中已经有哈皮鸟出现在怪物狩猎任务中，而其造型和目前塞王的造型并不相同，所以这种怪物有很大机会还是会被命名为塞王。毫无疑问这种怪物会是群体出现，利用数量和飞行优势来对杰洛特发动全方位围攻。

黄金眼
GOLDEN EYE CROSS REVIEW

COS角色 哥斯拉
出自《哥斯拉》
Coser 稀饭

哥斯拉
ゴジラ

PS3

19

[游戏简介] 虽然年内有同名电影上演，但这款作品是为了向整个"《哥斯拉》系列"60周年致敬而制作的游戏，所以无论是哥斯拉的造型还是故事定位都与元祖的特摄片基本保持一致，玩家能够扮演巨大的怪兽哥斯拉，破坏人类的城市，摧毁重要设施，并通过击败大型敌人来持续进化。

从画面、操作还有整体素质来说5分不能再多，完全不适合大众玩家，但是本身属于习惯了其设定之后还蛮带感的类型，拆大楼踩坦克喷军舰都各有乐趣，而最重要的是和各种大怪兽之间的战斗还颇有点技巧成分。除此之外哥斯拉本身能够通过战斗不断进化的设定也非常带感，希望日后推出的PS4版表现会更好。

碍于机能以及开发组的技术实力问题，本作的游戏画面有些不忍直视。建筑物和远景贴图等更是惨不忍睹，哥斯拉缓慢的移动速度加上蹩脚的操作方式很难让人有继续玩下去的念头。场景破坏部分比较令人满意，无奈可移动范围过小以及爆炸等特效出现后的掉帧现象严重影响游戏的流畅度。

作为《哥斯拉》60周年推出的游戏，本作很大程度上是专门服务于粉丝的。**游戏画面并不出众，故事流程稍显单一，战斗节奏也相当迟缓，一般玩家可能难以适应。**不过游戏对原作氛围的还原很到位，各种经典敌人轮番登场相当过瘾。比较有趣的是全程语音旁白虽然很厚道，但感觉更像是哥斯拉的通讯员。

信长的野望 创造 with 威力加强版
信長の野望・創造 with パワーアップキット

PS4/PS3

23

[游戏简介] 本作是去年年底发售的《信长的野望 创造》加强版，系统在前作的基础上进一步加强并加入众多新要素，武将数量追加至1800成为系列最高，另外加入了以女性为核心的"姬武将"模式。而主线剧本方面"信长诞生"、"关原合战"等4个剧本。

作为一部加强版，本作的新内容分量让人满意，玩家无论要真实地还原历史还是要创造一个新的故事都有非常高的自由度。会战的系统的强化使得军队对阵的场面更有气势。游戏整个系统比较复杂，各种要素非常多，而且节奏比较慢，玩家需要有耐心并且花上较多的时间才能享受到本作的乐趣。

比起初版来称得上是全面强化，内政、军团、外交、调略大幅强化，令游戏乐趣成倍增加。而初版最受人诟病的战斗也有很大调整，玩家可以手动控制军团的走位，从而让战斗玩法发生了根本性的变化。此外游戏还通过更新追加了大量新要素，丰富的教学模式也不至于让新手无所适从。

作为加强版的本作追加了不少新的剧本和任务，内政和城下町的发展内容十分充实。附带剧情的开场教学部分十分详细，即使是新玩家也能够很快上手。行军部分的自由度有所提升，更加具有战略性。原作玩家可以通过购买升级包的方式来直接游玩新内容让人省心不少。

下载游戏

劳拉与奥西里斯神庙
Lara Croft and the Temple of Osiris

PS4/XOne

2014年12月9日
19.99美元
Square Enix
动作冒险

推荐度 7.5/10

作为《劳拉与光之守护者》的续作，游戏以埃及神话为背景，带领玩家探寻埃及古墓之谜。游戏以次世代主机为平台，但画面并未有太大进步。玩法与前作区别不大，虽然本作可以全程单人游玩，但是更为强调多人合作解谜。游戏支持最多四人同屏合作过关，互相协作或陷害都会给玩家带来无穷的乐趣。

DLC

日暮城狂欢
Sunset Overdrive

XOne

2014年12月23日
9.99美元
Microsoft Games
动作冒险

推荐度 7.0/10

作为《日暮城狂欢》的首个剧情DLC，素质让人多少有点失望，原作中各种优点并没有在这个DLC之中很好地体现出来，任务重复和场景单一成为这个DLC的致命伤。网战部分只是简单地加了一张新地图。不过9.99美元的售价依然值得本作的爱好者一玩，至少游戏的恶搞诙谐没有丝毫的退步。

文 实习编辑 Mikiya 美编 心の永恒

《劳拉与奥西里斯神庙》是4年前发售的《劳拉与光之守护者》的续作，也可以算作是“《古墓丽影》系列”外传性质的作品。虽然主角同为劳拉，但游戏的视点与玩法均与系列正统作品有所不同。相比起《劳拉与光之守护者》，本作更为强调多人游戏的乐趣，关卡中的谜题与机关设计更像是为多人游戏所准备，但并非每一位玩家都有条件和机会与其他玩家一起游玩，本次攻略将会为各位玩家带来游戏单人全挑战加全收集的流程攻略，希望对大家有所帮助。

劳拉与奥西里斯神庙	Square Enix	动作冒险
多机种	Lara Croft and the Temple of Osiris	美版
	2014年12月9日 本地1～4人 在线2～4人 对应年龄 13岁以上	
	售价为PS4/XOne：19.99美元	

系统

操作列表

PS4	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	瞄准
十字键	十字键	切换武器
×键	A键	跳跃
○键	B键	推动物体
□键	X键	翻滚
△键	Y键	设置炸弹/引爆炸弹
L1键	LB键	举起火把
R1键	RB键	发射钩绳/开启魔法护罩
L2键	LT键	举起魔杖
R2键	RT键	射击
OPTION键	MENU键	打开功能菜单
触控板	VIEW键	打开游戏菜单

界面说明

1.角色头像 2.分数倍率 3.分数 4.护符能量槽
5.生命值 6.弹药量 7.使用中武器

宝石

宝石相当于游戏中的金钱，用来开启散落在游戏各处的宝箱。宝石的获取途径有很多，除了会直接出现在场景中外，击碎场景中的罐子、击倒敌人以及点燃油灯都有机会获得宝石。在固定场景或是击倒敌人后还有机会获得宝石袋，拾取后可以获得大量的宝石。在关卡中不断拾取宝石会使护符的能量槽增长，并且提升获取单个宝石后分数加成的倍率，最高可以变为4倍，不过

© Square Enix Limited 2014.

一旦所控制角色被敌人攻击或是死亡，倍率加成便会被清空。游戏前期赚取宝石的方式十分有限，不过到了中后期便可以通过调查大地图各个区域上黄色石碑进行战斗挑战，或是开启神殿中央的大宝箱来快速赚取。

武器

游戏中的角色可以同时装备四把武器，其中魔杖会作为特殊武器一直在装备栏无法被替换，其余武器可以在装备栏的余下三个位置中替换，切换时会分别对应四个方向键。武器分别具有威力、射速、弹药消耗三种属性，不同武器在性能上的不同由这三种属性决定，后期还会获得同种武器的性能升级版。部分武器并不会有弹药消耗，如劳拉初期使用的双枪以及魔杖等。游戏中获取武器的方法多种多样，在流程中拾取、完成关卡中的挑战或者是完成挑战古墓都有可能获得武器。

饰品

戒指（Ring）与护符（Amulet）是角色可以装备的两种饰品，每个角色分别可以装备两枚戒指与一个护符，饰品按照品质和稀有度可以分为普通（Common）、非凡（Uncommon）、稀有（Rare）、史诗（Epic）以及传奇（Lengendary），品质越高的饰品增益效果越强。戒指主要用于提升角色与武器的属性，低品质的戒指只会带有一到两种增益效果，还会带有减益效果，但高品质的戒指不但没有减益效果，而且会带有四到五种增益效果。护符主要用于给角色以及武器附加各种特殊能力，比如使攻击附带特效等，护符的能力必须积蓄满护符的能量槽后才会发动，击倒敌人或收集宝石都会积攒能量槽，但一旦被敌人攻击或角色死亡能量槽便会清空。护符并不会附带减益效果，但低品质的护符只带有一种增益效果，而高品质

的护符则会带有五到六种增益效果。除了可以在流程中获得的初始饰品外，其他饰品均需要通过解锁宝箱以及完成关卡中的挑战来获得，而高品质的饰品只有花费 1000 宝石解锁金色大宝箱才有机会获得，在游戏后期宝石充足的情况下才可能刷取。

多人游戏相关

多人游戏是本作的最大乐趣所在，本作支持最大四人本地或联网游戏。游戏中可供玩家选择的角色分别为故事中的主要角色劳拉（Lara）、卡特（Carter）、爱西斯（Isis）以及荷鲁斯（Horus），其中劳拉与卡特在多人游戏中将无法使用魔杖，他们的特殊能力为释放钩绳，钩绳不仅可以勾住场景中的拉环以及将队友拉上平台，还可以让队友站在绳子上前进，而伊西斯与荷鲁斯不能使用火把，但可以使用魔杖，他们的特殊能力为释放魔法护罩，魔法护罩不仅可以减轻伤害，还可以作为队友的垫脚石使用。需要注意的是，在双人游戏时，两名玩家必须各自扮演拥有不同特殊能力的角色。多人游戏时关卡中的机关配置会与单人游戏时稍有不同，玩家不仅可以互相协助过关，还可以互相陷害或是争抢宝石与宝箱，而在单人模式下比较麻烦的谜题在多人模式中可以轻松解开，所以强烈建议条件允许的玩家尽量在多人模式下体验本作的乐趣。

单人全收集全挑战流程攻略

关卡 01 Pyramid of Osiris

本关挑战列表	奖励
获得40000分	无
获得60000分	无
获得100000分	自动手枪
6分钟内完成本关	护符：Iron Spirit of Heb
收集5个红骷髅	戒指：Weakened Iron Ring of Khepri
将一只骷髅从石棺中放出	最大生命值升级组件
使用遥控炸弹将三只骷髅炸到尖刺上	最大弹药升级组件
摧毁全部35个弓箭炮台	戒指:Burned Iron Ring of Set

流程

1. 开始自由行动后先穿过石桥，之后按照提示按 L1 键 / LB 键举起火把点亮场景中的两盏灯，随后借助升起的石台跳到前方较高的平台上，之后是武器相关的教学，推动右摇杆劳拉便会拿出武器朝摇杆推动的方向瞄准，之后按 R2 键 /RT 键便可进行射击。用手枪打碎场景中较大的罐子，之后按照提示按方向键↓将武器切换为魔杖，用之前使用武器的方法利用魔杖发射的光线击毁场景中央的光球，石门便会打开，注意光球本身会对劳拉造成伤害，注意不要触碰它。

2. 穿过石门来到下一场景，场景中央的金色眼球需要用魔杖攻击其中央的眼睛来对付，眼球拥有一个视野范围，被它发现的话便会对劳拉发射追踪光球。每攻击眼球一次，它便会转动一次，其转动方向上的路障便会解除，之后前往下个区域重复之前的过程，攻击四次后眼球便会被击毁，之后场景中所有的障碍均会解除，从上侧出口前进触发剧情。

3. 剧情过后需要对付塞特召唤的两只骷髅，与它们拉开距离用武器持续攻击便可。之后利用魔杖击毁场景左侧的光球，进入原本被封锁区域便可获得本关的**红骷髅 01**。之后站在场景右侧的发光区域上，按住 L2 键 /LT 键使用魔杖，发光石柱便会升起，然后跳到对面的高台上。

4. 沿楼梯走上去后会遭遇 2 只骷髅，用老办法对付它们即可，必要时多利用□键 /X 键的翻滚。击倒敌人后按照提示瞄准拉环按 R1 键 /RB 键放出钩绳，沿着墙壁爬上第二个平台，之后利用发光石柱来到第三个平台。会遇到三只行动迅速的圣甲虫，不过保持距离很好对付。击败它们后，向平台上的拉环放出钩绳，之后沿着场景下侧的墙壁向下爬，可以收集到本关的**红骷髅 02**。之后利用平台左侧高处的拉环，可以爬到第四个平台上，踩下平台尽头的机关，第三个平台上侧的路障便会解除。

5. 通往下一场景的石桥上的弓箭需要用翻滚躲避，而之后场景中的弓箭炮台，需要看准时机翻滚到其附近，随后按△键 /Y 键放置炸弹，之后迅速翻滚离开后再次按△键 /Y 键引爆炸弹便可破坏，从此处开始地面上的发光处均可以用炸弹炸开，以便获取隐藏在地下的宝石。来到下一场景后会遭到骷髅与圣甲虫的夹击，用边攻击边翻滚的方法不难对付。之后利用场景左侧的拉环飞越到对面平台上，在此过程中可以获得一个**最大生命值升级组件**。来到下一个场景，用魔杖摧毁光球，上侧的石门便会打开。

6. 一直沿路向前走，途中会获得游戏中第一枚戒指，之后便可装备上。下楼梯后会来到一个充满尖刺的区域，在主要路线旁分布着一些带有炮台以及沉睡骷髅的平台，可以跳到这些平台上，利用炸弹炸掉炮台，以及将骷髅炸飞到尖刺上，以便完成本关的挑战。一路向前会遇到一群骷髅，拉远距离射击很好对付，也可以将它们炸飞到尖刺上来完成相关挑战。之后沿路来到场景上侧的发光区域，利用魔杖升起石台，便可获得本关的**红骷髅 03**。随后从右侧跳到中央的平台，再往右跳过一座断桥，踩下断桥右侧平台上的机关，场景中央的路障便会解除，从该出口继续前进。

7. 在石桥中央发生剧情，之后需要快速向前奔跑，注意石桥会慢慢崩塌。通过石桥后有一段区域充满了带刺机关，位置较下的可以直接跳跃通过，而位置较上的需要翻滚通过。到达下一场景后可以先前往左侧，利用可以上升的发光石柱跳到其左前方的石柱上，再跳到对面的高台上，之后按住○键 /B 键将高台上的圆球推下，再推到带有红骷髅的石柱旁，利用圆球跳上石柱便能获得本关的**红骷髅 04**。之后再将圆球推进场景中央的两个容器的其中之一，在前往场景右侧将另一个光球推到剩下的容器里。之后场景中央会延伸出一个平台，在平台上取得冲锋枪，可以先装备上。之后会出现一大批敌人，利用冲锋枪可以轻松解决。

8. 沿路走到尽头的石棺处，在石棺上可以获得一个护符。之后炸开一旁的石棺便可以放出一只骷髅，完成本关的对应挑战。之后从右侧前往下层平台，沿路前进后会遭遇两个站在石柱上的骷髅弓箭手，拿魔杖对付它们，随后的大群敌人也不难对付。之后利用拉环来到对面平台，利用发光石柱跳到第二层平台，然后可以跳到带拉环的石柱上方获得本关的**红骷髅 05**。之后利用第二层平台的发光石柱跳到第三层平台，一路向前触发剧情。

9. 剧情过后需要逃离赛特手下的巨兽的追赶，多利用翻滚向前推进。沿路会看到一个发光的石柱，站到上面并用魔杖升起石柱，沿着石柱跳跃前进，在最后一根石柱上获得一个**最大弹药升级组件**。之后的机关都比较好躲避，注意沿路骷髅弓箭手的光球，来到尽头后用钩绳拉住拉环爬到上层平台，获得奥西里斯雕像的部件后本关结束。

大地图

大地图挑战列表	奖励
完成全部5个挑战古墓	最大弹药升级组件
收集Shrine of Osiris区域的10个红骷髅	最大生命值升级组件
收集Khepri Amphitheater区域的5个红骷髅	最大弹药升级组件
收集Waterfall of Sobek区域的5个红骷髅	护符：Copper Spirit Ankh of Heb
收集Cliffside区域的5个红骷髅	戒指：Brozen Ring of Strength
收集Sunken Chapel of Sobek区域的5个红骷髅	戒指：Copper Ring of Protection

流程

1. 剧情过后从金字塔出来，会来到游戏的大地图区域，大地图被分为了 5 个区域，每个区域都会有相应的红骷髅以及升级组件收集，此外大地图上还会有 5 个额外的挑战古墓，但并不是所有区域在游戏初期便会开放，所以建议玩家在流程后期再集中进行挑战及收集，大地图的收集以及古墓挑战会在下文中单独介绍。

2. 来到神殿中央发生剧情，之后是与巨型骷髅的 BOSS 战。BOSS 行动较慢，与其保持距离慢慢磨血即可，但周围不断涌现的杂兵比较麻烦，应当优先解决。随后劳拉便需要前往其他地区收集奥西里斯雕像的部件，使用魔杖便可以根据奥西里斯雕像的指引前往下一关卡。

关卡 02 Tomb of the Timekeeper

本关挑战列表	奖励
获得30000分	无
获得45000分	无
获得75000分	手炮
7分钟内完成本关	护符：Iron Fire Crook
收集5个红骷髅	戒指：Weakened Iron Ring of Reach
破坏50个罐子	最大生命值升级组件
在不推动定时炸弹的情况下完成本关	戒指：Vulnerable Iron Ring of Haste

流程

1. 沿楼梯下行，之后往场景下侧走，到头后拐弯，可以看到身旁墙壁上有一个拉环，利用钩绳攀爬到墙壁上后再向左跳便可获得本关的**红骷髅 01**。之后一路向右前进，到场景右侧的平台上，用遥控炸弹将定时炸弹从平台左上角的缺口炸下，再将其炸到场景上侧的石门处，将石门炸毁后继续前进，之后利用钩绳拉住拉环，踩着侧面的墙壁来到对面平台。之后一直沿路走，到路障前拉动一旁墙壁上的拉杆，在路障打开后继续前进。

2. 之后向右跳下平台，到最右侧可以看到一个定时炸弹，为了达成不推动定时炸弹的挑战，在本关中只能用遥控炸弹来移动定时炸弹，将定时炸弹炸到场景上侧的墙壁旁，按住R2键/RT键利用魔杖延迟炸弹的爆炸，之后借助炸弹跳到高处取得一个**最大生命值升级组件**。之后等待定时炸弹重置，将其炸到场景左侧的路障处，随后拉动中央拉杆，之后将炸弹炸到第二个路障处，随后让劳拉走旁边的台阶再从高台跳下，再拉动拉杆，之后一直将炸弹向左炸到发光石壁处。

3. 石壁被炸掉后会出现几只圣甲虫，干掉它们后去推动门后的装置，之后再跳到升起的第二块木板上，利用钩绳勾住左侧的拉环然后向下爬，会获得本关的**红骷髅 02**。随后跳到左侧平台上，之后会有两个尖刺球滚下，此时躲避尖刺球并朝其滚下的方向走，便可发现本关的**红骷髅 03**，之后一路向前走触发剧情。剧情过后对付一群圣甲虫，这里可以顺便完成用一个炸弹炸死四只圣甲虫的挑战。干掉圣甲虫后拉动场景中央的拉杆，再利用一旁的发光石柱便可跳到上层平台。之后便可拾取原本被封锁区域中的散弹枪。

4. 沿路走到尽头，利用钩绳拉住对面平台的拉环，之后攀爬到对面墙壁上，向左跳便可获得本关的**红骷髅 04**，之后需要再次拉住拉环爬上平台。一路向前走，跳到中央的孤立平台上，可以获得一个**最大弹药升级组件**。一路向场景右侧走，会找到一颗定时炸弹，可以利用遥控炸弹将定时炸弹炸到上方平台，随后踩下机关使路障解除，之后沿路向左炸，用遥控炸弹将定时炸弹炸上平台，最后将其炸至场景上侧石壁处，将石壁炸毁后继续前进。

5. 向前走会触发剧情，劳拉被困在一个不断收缩的桥上，此时先攻击左侧石壁处的眼睛状机关，使左上方木板升起。之后利用魔杖推出石壁中的发光石柱，将落至木板上的定时炸弹推落到桥上，再用其炸毁桥头的石壁。之后沿台阶向上前进，注意回避不断下落的尖刺球与炸弹，中途会看到一个石柱上有本关的**红骷髅 05**，从台阶高处可以跳到石柱上并取得它。跑到台阶尽头后触发剧情获得新的奥西里斯雕像部件，利用传送门返回大地图后本关结束。

关卡 03 Tomb of the Silversmith

本关挑战列表	奖励
获得20000分	无
获得30000分	无
获得50000分	麦林枪
6分钟内完成本关	最大弹药升级组件
收集5个红骷髅	戒指：Restricted Iron Ring of Protection
利用尖刺杀死10只圣甲虫	戒指：Moonlit Iron Ring of Rage
利用阿匹卜的火焰杀死1只持盾骷髅	最大生命值升级组件
在3分30秒之内击败阿匹卜	护符：Iron Jeweled Fetish

流程

1. 返回神殿放置新获得的奥西里斯雕像部件，神殿中央地区会出现一个会不断补充定时炸弹的地点。将炸弹推至左侧发光石壁旁使其炸毁石壁，之后一路向左来到斗技场发生剧情。

2. 剧情过后利用发光石柱跳到中央关有圆球的石牢上，利用遥控炸弹炸一下中间的图案，随后会出现一批敌人，解决掉它们后再重复之前的步骤，一共炸三次便可将石牢摧毁。随后将圆球推至场景上侧古墓左边的容器中，古墓的门便会打开。

3. 进入古墓后可以在入口旁找到一个**最大生命值升级组件**，随后沿着场景中的台阶向上来到有三个光球的场景。使用魔杖发射光线，并利用光球旁的两面镜子反射光线便可将三个光球同时破坏。路障解除后继续向前，在有两个光球的场景的左上角会看到本关的**红骷髅 01**，站在角落的罐子上起跳便可获得。之后将一旁可以转动的镜子转向光球，站在一侧的光球处发射光线，利用镜子的反射便可以同时破坏两个光球，路障解除后继续前进。

4. 来到下一个场景，地上会冒出许多活动尖刺，同时会出现很多圣甲虫，利用翻滚躲避，并将它们引到尖刺上，以便完成本关的对应挑战。之后场景中会出现两个光球，将场景右侧的圆球推到中央石门前的机关上，再站在一侧的光球处发射光线，利用镜子反射光线同时将两个光球破坏便可。该场景左侧的墙壁旁可以看到本关的**红骷髅 02**，可以将圆球推到其下方，然后站在圆球上起跳获得。

5. 继续前进可以拾取一把突击步枪，随后可以看到一个发光石柱，利用石柱跳到左侧的平台上可以获得一个**最大弹药升级组件**。在之后的场景进入强制战斗，这里遇到的新敌人持盾骷髅会防御正面攻击，可以利用镜子反射光线攻击其背后，或趁其做出攻击动作时再对其进行攻击。之后再次利用场景中的两面镜子反射光线破坏光球，镜子的摆法可以参考图片。

6. 继续向前爬上平台，在看到回血装置后继续向前走上台阶，在场景的下侧可以找到本关的**红骷髅 03**。继续沿路前进，在道路旁可以看到一个拉环，利用钩绳拉住拉环后，再从平台右侧的石壁向下攀爬，便可获得本关的**红骷髅 04**。

7. 到下一个场景进入与巨蛇阿匹卜的BOSS战，在场景左侧可以看到本关的**红骷髅 05**，利用场景中的圆球作跳板可以获得。BOSS的攻击方式为喷出火焰，速度不快很好躲避。场景中同样会出现敌人，可以利用

BOSS 的火焰攻击它们，顺便完成本关对应的挑战。对付 BOSS 的方法是利用镜子反射光线来破坏场景中的光球，场景中共有四面镜子，均需要用圆球推到机关上镜子才会升起。第一阶段需要升起场景下侧的镜子，随后站在光球的一侧发射光线再利用镜子反射便可。第二阶段需要同时破坏四个光球，同时场景中会有三个圆球，将它们推到任意三个机关上，再控制劳拉站到剩下的一个机关上，发射光线射击一个相邻的光球，利用反射便可同时将四个光球破坏。第三阶段会有三个光球，应对方法是将两个圆球分别推到左侧以及上侧机关处，然后站在左下角的光球旁朝左侧镜子发射光线。将阿匹卜打倒后继续前进，获得新的奥斯里斯雕像部件，利用传送点返回入口处后本关结束。

关卡 04 Tomb of Khepri

本关挑战列表	奖励
5分钟内击败凯普里	高威力散弹枪
躲避所有下落的流星	最大生命值升级组件
躲避所有黑球上的火坑	最大弹药升级组件

流程

1. 先从斗技场返回神殿，将部件归还后神殿中央区域便会下降，随后会出现一个入口，从入口进入密室，随后推动中央机关，使地面上太阳图案的一半显现出来，之后再次返回神殿。此时神殿由黑夜变回白昼，神殿上侧出口处的障碍也会解除，随后从该出口返回金字塔。

2. 在石桥上会遭遇一群圣甲虫，虽然不难对付，但要小心从天上不断落下的流星。随后在金字塔入口处击倒一只巨型骷髅，之后触发剧情，随后从场景左侧入口进入凯普里的墓穴。

3. 一路前进跑上黑球，之后便会开始与凯普里的 BOSS 战。第一阶段 BOSS 的攻击方式是用两只前脚砸击球面，并在上面留下火坑，为了完成挑战注意不要走到火坑之上。当 BOSS 的前脚停留在火坑上并且放光时，用遥控炸弹对其前脚进行攻击，之后 BOSS 会暴露出身体下方的弱点部位，用高威力武器持续攻击其弱点便可。

4. 重复多次后将 BOSS 打掉三分之一血，随后 BOSS 会跳到远处，而黑球会向前转动，此时需要干掉从场景边上冒出来的弓箭手。黑球滚到尽头后 BOSS 会再次出现，对付它的方法与之前一样，不过 BOSS 会追加喷火以及召流星这两种攻击方式，注意躲避其流星以便完成对应挑战。

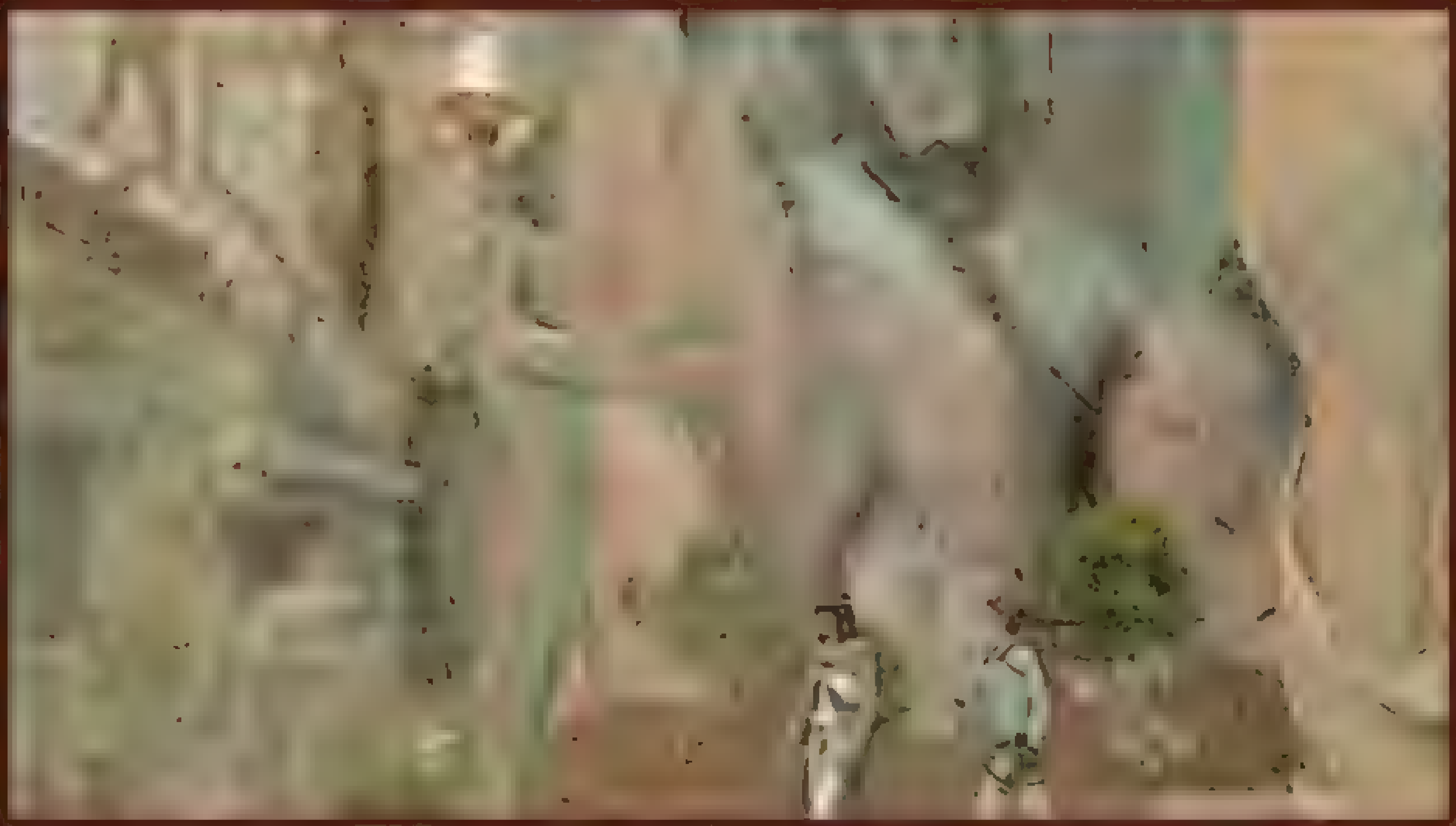
5. 将 BOSS 打到只剩三分之一血时它会再次飞离，此时黑球会从右侧斜坡滚下，注意回避此时的流星攻击。之后 BOSS 会再次出现，并且追加召唤圣甲虫的招式，不过依然只需用之前的方法对付它即可。

6. 将 BOSS 打败后黑球会继续向下翻滚，在其停住后跳到左侧的台阶上，之后进入左侧的密室，在其中获得凯普里的罐子，之后从传送点返回大地图后本关结束。

关卡 05 Tomb of the Ferryman

本关挑战列表	奖励
获得32000分	无
获得48000分	无
获得80000分	AR-06
在7分钟内完成本关	护符：Copper Spirit of Shen and Heb
收集5个红骷髅	戒指：Restricted Copper Ring of Haste
在不碰到水面的情况下通过带有尖刺球的水域	戒指：Solar Copper Ring of Strength
利用路障困住一个敌人	最大生命值升级组件
在不推动定时炸弹的情况下摧毁石壁	最大弹药升级组件

流程



1. 回到神殿放置新的奥西里斯雕像部件，随后朝神殿左上角前进，在尽头跳上水车转动的木板，之后跳到对面平台。利用发光石柱可以跳到上层的水路，之后一路往前进，注意躲避前方射来的弓箭。走到路障处时，可以跳到右侧的弓箭炮台上用魔杖破坏对面的光球，之后到尽头破坏炮台。之后利用上方的拉环爬到上层踩下机关，随后水路左侧高台上的尖刺便会解除。

2. 从水路左侧较矮的平台爬上去，随后沿路一直向上，利用发光石柱跳到上层平台，再向前跳到第二条水路。沿着水路向前走，沿路的弓箭炮台可以直接炸毁，到达尽头后从左侧的台阶一路前进，达到瀑布上层会遇到一只带火的鳄鱼人，将其击倒后用炸弹炸毁便可。

3. 随后前往场景中央的转盘处，用魔杖摧毁转盘中央的光球来启动它。之后可以进行一个转盘抽奖的小游戏，在转盘中央出现提示后，在中央引爆遥控炸弹，便可以进行一次抽奖，抽中的奖品分别可能是宝石、敌人以及解锁古墓的门三种，将转盘上的六个奖区全部翻开后可以获得一个最大生命值升级组件和一个最大弹药升级组件，随后从转盘左侧打开的入口进入关卡。

4. 进入墓穴后，首先在场景中央的眼睛状机关处设置一颗遥控炸弹，随后用魔杖攻击机关，使右侧的第一个路障解除，第二个路障升起，随后走到第一个路障与第二个路障中间，再引爆炸弹，便可通过第二个路障。

5. 沿路前进来到一个水道，在水道中设置一颗遥控炸弹，待炸弹漂到水道下侧眼睛状机关处时将其引爆，水道右侧的路障

便会解除。沿台阶下行会遇到一批敌人，可以将它们引到之前带有路障的区域，之后在水道尽头再放置一颗炸弹，随后立刻跑回台阶区域，待炸弹漂到机关处时引爆，这样敌人就会被困在区域中，对应的挑战便可完成。在台阶的上方会有本关的**红骷髅01**，如果之前已经将路障升起来困住敌人的话，台阶旁石壁上的木板也会一起升起，借助木板便可取得。继续沿路前行，带刺的区域可以利用墙壁上的拉环越过。

6. 一路前进，来到易碎平台处，踩到上面后掉入水中，之后向左侧游，并使用魔杖让左侧发光平台上的尖刺缩回去。爬上平台后沿路前进，之后踩下机关使水中升起石台，再次游下水，利用水中较低的平台跳到石台上，之后跳到靠下侧的石台上，此时再利用跳跃可以取得位于石台上方的**红骷髅02**。随后再沿着石台跳到右侧的平台上，向前进站到发光石柱上并将其升起，此时会出现两只会扔炸弹的鳄鱼人，利用高威力的武器迅将它们打倒地后，再用炸弹将它们炸死，之后再次借助发光石柱跳到对面的高台上。

7. 之后来到一片被路障拦住的水域。利用炸弹攻击水域左侧的眼睛机关，路障解除后继续向前游，注意躲避掉落在水中的尖刺球。上岸后可以拾取轻机枪，随后遭遇的敌人用新武器便可轻松解决。之后沿着水域左侧的道路往回走，踩下尽头的机关。水域右侧平台旁会升起一块木板，之后直接跳到木板上，转动平台上的机关使一旁的镜子升起。迅速返回左侧平台，利用镜子的反射将左侧平台上的两个光球同时摧毁，目前场景中的路障便全部解除了。

8. 由水域右侧平台右边的阶梯一直沿路前进，途中带有尖刺的区域可以利用墙壁上的拉环通过。之后从右侧阶梯走下，游过水域来到场景最下侧，将右下角的圆球推动到左边的机关上，水中的石台以及之前阶梯上方的木板便会升起，往回走跳到木板上便可取得本关的**红骷髅03**。再次回到下侧的平台，站到平台旁的发光石柱上，此时利用魔杖可以使前方石柱上的尖刺缩回去，不过这样做劳拉脚下的尖刺便会弹出，因此在使用魔杖时要迅速跳到下一平台上，之后跳到中央的石柱上踩动机关，随后用同样的方法连续跳到对岸的平台上。

9. 向前走进入下一片水域，游到左侧的平台上后需要消灭一群敌人。之后拉动场景中的拉杆，随后迅速返回右侧的水域中朝前游，在原本被封锁的区域获得本关的**红骷髅04**。之后由拉杆旁的台阶向上走，利用发光石柱跳到左侧较高的平台上，继续向左走可以跳到一条水路上，走到水路的尽头便可以获得一个**最大弹药升级组件**。返回之前的平台，由场景上侧的出口沿路前进，之后会看到一个充满了尖刺球的水域。水域中有许多竖起的石柱，可以在这些石柱间跳跃前进，在靠左侧墙壁旁的一个石柱上可以获得一个**最大生命值升级组件**。之后一路跳到场景上侧的平台，如果没有掉入过石柱下方的水中的话，便会完成本关的对应挑战。

10. 继续前进并消灭两只鳄鱼人，之后从道路左侧的水域继续朝左游，利用尽头的发光石柱到达上层的平台，随后攻击平台上的眼睛机关，之后返回之前水域的尽头，在原本被封锁的区域获得本关的**红骷髅05**。

11. 随后再次利用发光石柱回到上层平台，可以看到会有定时炸弹落到场景上侧尖刺障碍外的平台上，之后踩动平台上的机关，石柱会将炸弹推到水流中，此时使用魔杖延迟炸弹爆炸。当炸弹被冲到发光挡板处时，停止使用魔杖，挡板会放下，当炸弹滚到挡板上后，再次使用魔杖，炸弹便会被挡板弹到平台上，由于本关的挑战要求不能推动炸弹，所以用遥控炸弹将定时炸弹炸到平台右侧的石壁旁，将石壁炸毁。

12. 从被炸毁的石壁处沿路前进，走过回血装置后发生剧情，再次遭到塞特手下巨兽的追击，此时奋力向前逃跑即可，注意回避迎面滚下的尖刺球，可以多利用翻滚来提高逃跑的速度。之后需要游过一片水域，注意水中的带刺石柱。游过水域后在跳过一系列石柱，被瀑布冲下后沿路前进，进入密室便可获得新的奥西里斯雕像部件，用转送门返回大地图后本关结束。

关卡06 Temple of the Lamplighter

本关挑战列表	奖励
获得34000分	无
获得51000分	无
获得85000分	快速步枪
在10分钟内完成本关	护符：Brozen Osiris's Poison Flail
收集5个红骷髅	戒指：Weakened Copper Ring of Reach
在不遭受热水伤害的情况完成本关	最大生命值升级组件
利用尖刺墙杀死一只鳄鱼人	戒指：Summer Copper Ring of Protection
踩过8块即将坠落的带花纹石板	最大弹药升级组件

流程

1. 回到上一关入口后，重新从之前的台阶回到下层的瀑布区域，此时瀑布中间会出现一个新墓穴的入口，从该入口进入后直接开始下一关卡。

2. 沿路走下阶梯后踩下机关，阶梯旁的油灯被点燃后，再点燃场景上侧的油灯，之后周围的水域会发热，注意在本关中都不要触碰这些热水以便完成对应挑战。之后利用升起的石柱跳到上侧较高的平台，随后利用钩绳拉住左侧高台上的拉环便能爬上去。点燃一旁的油灯，再利用升起的高台跳到前面的平台上，随后攻击位于场景上侧的眼睛状机关。然后利用带有尖刺墙高台上的拉环爬上去，此时会出现几只鳄鱼人，利用遥控炸弹将它们炸到尖刺墙上便可达成本关的对应挑战。之后点燃高台上的油灯。利用高台上方的拉环，可以跳到左侧墙壁缺口中取得本关的**红骷髅01**。

3. 回到之前的平台，跳到新升起的石台上，随后先跳到左侧空隙处拾取榴弹发射器，之后沿路前进。之后会看到一个拉杆，拉动拉杆后利用升起的三块木板跳到对面的平台上，利用左侧高台上的拉环沿墙壁向下爬可以获得本关的**红骷髅02**。之后先在平台的眼睛机关处设置一个炸弹，之后攻击一下眼睛状机关，待通过上层高台的第一个路障后，引爆炸弹通过第二个路障，随后点燃高台尽头的油灯，回到下层平台，利用升起的木板跳到对面平台上。

4. 沿路前进来到一个有两个转动齿轮的场景，首先攻击一次眼睛机关改变齿轮的转动方向，随后跳到左侧齿轮旁的石板上，点燃齿轮上的气孔，待齿轮将一旁的油灯点燃后跳回平台再攻击一次眼睛机关，之后中央的油灯会被点燃，利用升起的石柱可以跳到对面平台。随后前往左侧齿轮上方的区域，可以获得一个**最大生命值升级组件**。

5. 继续前进来到一个有好几个水域的场景，按照顺序点燃场景中的油灯，注意每点燃一盏油灯都会出现一批敌人，最后一批敌人中的鳄鱼人还会释放闪电，建议换榴弹发射器迅速消灭。之后借助场景左侧水域中的发光石柱以及点燃油灯升起的石柱可以跳到最左侧的平台上，随后可以获得本关的**红骷髅03**。

6. 由场景上侧出口来到下一个场景，首先跳到平台尽头左侧

的平台上，利用炸弹将圆球炸到右侧平台。返回右侧平台后先将圆球推至最右边高台旁，利用圆球跳到高台上便可获得本关的**红骷髅 04**。随后将圆球推至机关处，再点燃左侧平台上的油灯。之后利用对面的拉环便可跳至对面平台。一路前进来到中央有一个圆球的场景，首先利用场景上侧的拉环爬上高台，随后踩下高台左侧的机关，待机关旁的尖刺收回去后跳到中间有光球的平台上，随后用魔杖摧毁光球。随后回到下层，将圆球推到场景左侧的发光石柱上，升起石柱后再将其推上高台，把圆球推到机关上，之后用炸弹将其炸到对面平台上。之后将圆球推到平台中央的圆形台阶上，随后在其后方引爆炸弹将球弹起并点燃高处的油灯，随后便可以进入一旁的被封闭区域获得一个**最大弹药升级组件**。最后将圆球推入上侧路障旁的容器中，路障解除后便可继续前进。

7. 来到有三个齿轮的场景，在平台尽头攻击一次眼睛机关，使右侧齿轮顺时针转动，跳到齿轮旁点燃其气孔，待最右侧油灯被点燃后再攻击一次机关。随后利用对面高台上的拉环爬到上层，之后用遥控炸弹引爆水域中的定时炸弹。随后高台中央的装置中会重置出一个定时炸弹。此时可以先将定时炸弹推倒拉环下方，在其身后引爆遥控炸弹将其炸到下方平台上，随后再将其推到平台左侧突出位置，再将其炸到最左边的平台上，站在炸弹上起跳便可获得本关的**红骷髅 05**。随后跑到下层在眼睛机关旁设置一个遥控炸弹，回到上层平台，先将定时炸弹推至平台左侧的机关上，期间必须用魔杖来延迟炸弹爆炸，随后立刻站到右侧机关上，等下方右边数第二个油灯被点燃后迅速引爆炸弹，待右数第三个油灯被点燃后迅速跳下平台再攻击眼睛状机关一次，随后高台前方便会升起四个石台。

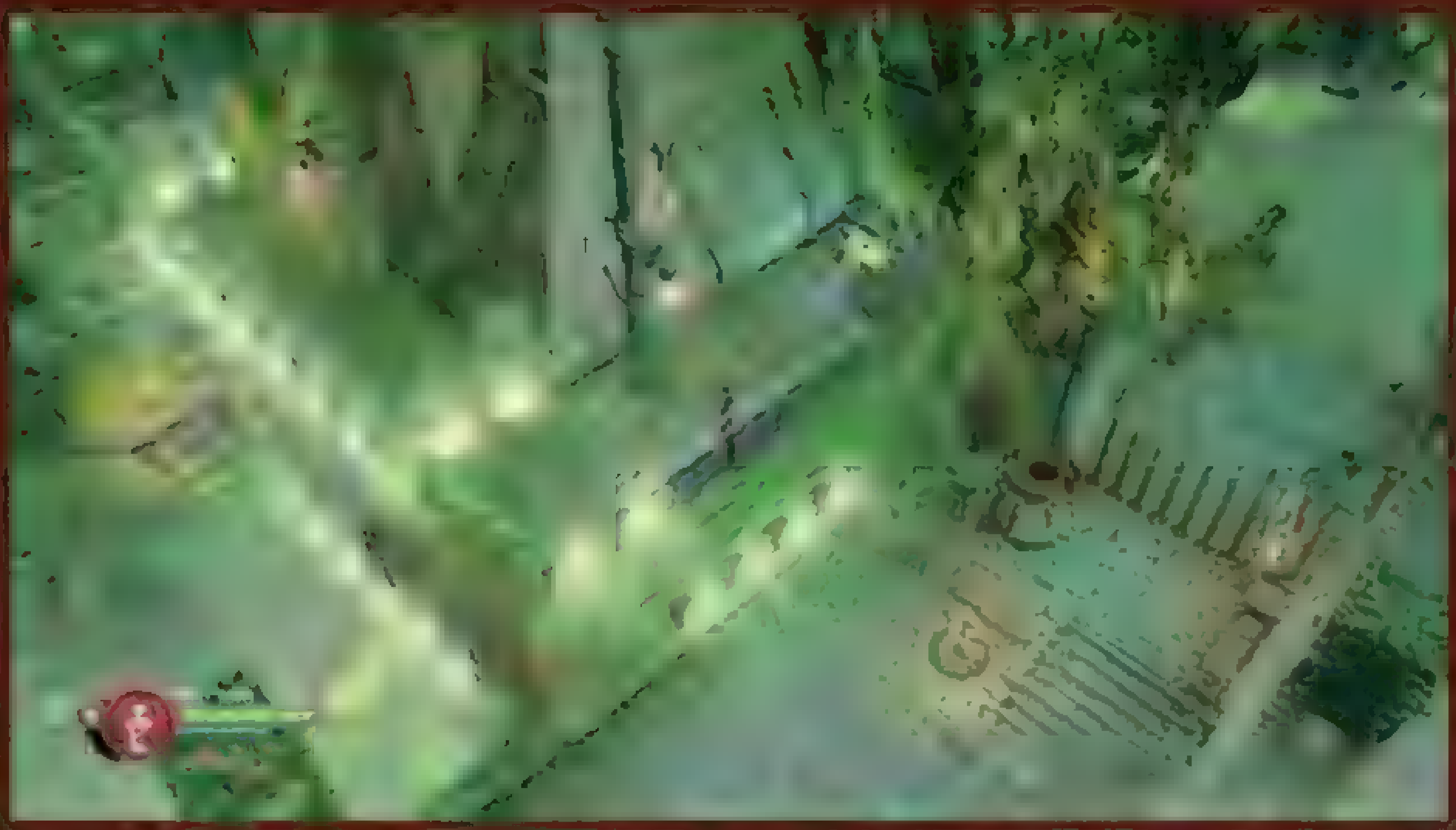
8. 借助石台跳到对面平台后继续前进，在一个区域会被两个路障包围，随后点燃一旁的油灯，在前方的路障解除后迅速跳上石板，之后迅速沿着石板延伸方向跑动，前进过程中要将所有带花纹的石板都踩一遍，以达成本关的对应挑战，完全不用管途中平台上的鳄鱼人。最后跑到石板道路的尽头后跳到左侧平台，继续左行拾取圆台上的宝石袋，随后进入中央的密室获得新的奥西里斯雕像部件，从传送门返回大地图后本关结束。

关卡 07 Oracle's Chamber

流程

1. 首先返回神殿归还之前获得的两个奥西里斯雕像部件，随后从神殿下侧的水域一直向左游，到尽头上岸后从入口进入关卡。

2. 沿台阶向左走，跳到平台上后拾取火焰喷射器，之后出现的一群圣甲虫便可以用新武器招呼。随后地面上会冒出一只绿色眼球，在其旁边引爆遥控炸弹后即可继续前进。在场景左上侧的高台又会出现绿色眼睛，朝眼球所在位置前进，在眼球状机关位置设置一颗遥控炸弹，随后攻击一次机关，此时左侧墙壁下排喷出毒气的气孔会关闭，之后利用左侧高台上的拉环爬到两排气孔的中



间，随后引爆炸弹，待上排气孔关闭后便可爬上高台。

3. 用炸弹引爆平台上侧的眼球，随后向左走，在眼睛状机关处设置一颗炸弹，再攻击一次机关将平台下侧墙壁最右边的气孔关闭。利用拉环从被关闭的气孔处向下爬，在向左摆时引爆炸弹关闭竖排的气孔，随后跳到左侧的平台上并踩动机关，此时高台上最左边的气孔会关闭，在气孔左侧会出现绿色眼球。沿路走到眼球处，用之前的方法将其摧毁，随后所有的气孔都会关闭，场景中会延伸出一座石桥。将下层平台上的圆球沿路推到场景最上侧的容器中，待路障解除后继续前进。

4. 来到一个空旷场景发生剧情，之后是与绿色眼球的BOSS战。BOSS的主要攻击方式是探出头并发射向个方向分散的光弹，一旦被击中会进入中毒状态，要注意回避。在它探头的同时也是用遥控炸弹攻击它的好时机，不过动作要迅速，否则它会缩回地下。在BOSS血量被削弱后，场景边上的小眼球也会开始发射光弹，同时会不断出现成群的圣甲虫。圣甲虫依旧可以用火焰发射器来对付它们，但在BOSS探头后要立刻靠近并用炸弹攻击它，总体来说不难对付。将BOSS击倒后会获得新的奥西里斯雕像部件，徒步返回大地图后本关结束。

关卡 08 Tomb of Sobek

本关挑战列表	奖励
在3分钟内击倒索贝克	大型机枪
立刻让索贝克吃下三个定时炸弹	最大弹药升级组件
让索贝克吃下一个杂兵	最大生命值升级组件

流程

1. 返回神殿中央放置新的奥西里斯雕像部件，随后再次进入神殿中央的密室，顺时针转动中央转盘外侧的木杆至右下角，随后回到神殿再次前往金字塔。在通往神殿的石桥上需要躲避落雷的攻击，在金字塔入口处会遇到一只巨型鳄鱼人，对付它的方法和以前一样，不过要用炸弹炸几次才会被真正击倒。进入金字塔内，发生剧情后由新打开的右上角的门进入墓穴。

2. 一路前进来到铺满木板的水域，攻击中央的眼睛状机关后发生剧情，随后开始与鳄鱼神索贝克的BOSS战。周围的木板上会不断出现定时炸弹，将定时炸弹推到水域中央的篮子旁，利用遥控炸弹将定时炸弹炸到篮子中，中途要持续使用魔杖延缓定时炸弹的爆炸。重复之前的行动，直至篮中装有三个炸弹，此时再攻击篮子上方的眼睛状机关，待索贝克吞下篮子后炸弹便会爆炸，顺便也会完成本关的对应挑战。之后索贝克会浮在水面上，并暴露出肚子上的弱点，此时在其肚子上引爆遥控炸弹便可消耗其血量。

3. 之后会进入BOSS战的第二阶段，此时索贝克的攻击会更凶猛，同时场景中会出现一些鳄鱼人，找好位置将其中一只炸到篮子中，再攻击眼睛状机关，让索贝克吃掉它，已完成本关的对应挑战。之后对

付索贝克的方法与第一阶段一样，不过每次只需要让它吃一个炸弹，重复两次便可将其消灭。之后水域中央会升起一座石像，进入石像中央的密室可以获得索贝克的罐子。

关卡 09 Tomb of the Architect

本关挑战列表	奖励
获得26000分	无
获得39000分	无
获得65000分	轻机枪
7分钟内完成本关	护符：Bronze Spirit Flail of Heb and Shen
收集5个红骷髅	戒指：Bronze Ring of Reach
在不受到陷阱伤害的情况下完成本关	最大生命值升级组件
破坏本关中所有24个弓箭炮台	最大弹药升级组件

流程

1. 沿着神殿下侧结冰的道路来到Cliffside区域，之后沿路朝左下的方向走。用炸弹炸开岩壁旁齿轮上的冰块，以及其对角悬崖旁齿轮上的冰块。随后通过发光石柱跳到对面平台上，用炸弹破坏平台左侧齿轮上的冰块，沿着左下角的楼梯来到上层平台，用炸弹破坏最上侧齿轮上的冰块，随后踩下墓室门口的机关，旁边墓室的门便会打开。

2. 进入墓穴后沿路前进，随后一直朝右侧走，跳到尽头的平台上踩下机关，沿路的弓箭炮台都可以用炸弹破坏掉，以便完成本关的对应挑战。注意关卡中那些会喷冷气的机关，在没有受到机关伤害的情况下过关便可达成对应挑战。随后按原路返回，在解决掉一批敌人后，从平台中央原本不能通过的门继续前进。之后会遇到体型庞大的新敌人，虽然它们行动缓慢，但是会在近身时自爆，所以注意不要靠得太近。

3. 继续前进跳上转动的齿轮，在第二个齿轮上可以获得一个**最大弹药升级组件**。之后跳到对面平台上，平台尽头的光球旁会出现好几批圣甲虫，将它们解决后再把平台中央的定时炸弹推到尽头的机关上，之后前方的三个齿轮之间的木板便会升起，此时可以利用魔杖加速齿轮转动，等到齿轮的缺口出现时再停止使用魔杖，用这个方法便可以在定时炸弹不爆炸的情况下跳到对面平台上。

4. 沿路前进跳到一个转动齿轮上，利用魔杖击毁对面平台上的光球，待路障解除后便可跳上对面平台。之后向右前进，快速翻滚通过即将崩塌的石桥，之后用炸弹炸掉尽头的弓箭炮台，跳上右侧的转动齿轮，再跳到最右侧的小齿轮上，在其右边的小齿轮上可以获得本关的**红骷髅 01**。随后顺着齿轮的延伸方向朝下侧前进，可以看到一个齿轮上有两个光球，当光球与劳拉在一直线时攻击一旁的眼睛状机关使齿轮停止，再用魔杖攻击便可同时击毁这两个光球。

5. 继续前进跳到左侧平台上，利用发光石柱跳上一旁的高台拾取高威力步枪。随后沿一旁的台阶向左前进，来到一个有四个齿轮的场景，攻击右上角的眼睛状机关使左上角齿轮停止转动，再攻击另一个机关使右下角的齿轮停止转动，保证两个齿轮上的光球在一直线，并且在魔杖的攻击范围内，使用魔杖同时击毁两个光球，随后便可借助这里的齿轮跳到场景上侧的平台上。

6. 继续前进跳上转动齿轮，此时劳拉会被困在齿轮上，前后的平台上会出现弓箭手，他们会射出扩散型的光弹。此时需要先将平台上的两个光球击毁，随后清理掉平台上的敌人，之后利用左侧高处墙壁上的拉环爬上高台，随后使用魔杖击毁高台上的光球。返回右侧的齿轮再继续沿路前进，跳到左侧带喷火机关的齿轮上，看准时机利用一旁墙壁上的拉环跳到左侧平台。

7. 解决掉平台上的敌人后踩下机关，之后跳上左侧齿轮，利用榴弹发射器破坏对面平台上的部分弓箭炮台，再跳到该平台上，用炸弹炸毁剩余炮台，可以在平台的一端获得本关的**红骷髅 02**。跳回齿轮后跳到左侧的平台上，利用左侧的齿轮跳到最左边的机关上，随后返回平台沿路前进。在尽头处拉动拉杆，使前方墙壁上的木板升起，随后立刻跳到木板上，待前方齿轮的缺口出现时利用魔杖使齿轮减速，随后立刻跳到下一块木板上，之后便能跳上对面平台。

8. 走到平台尽头，利用左侧的拉环爬上高台，解决掉敌人后再沿路前进，会看到一面带有喷火气孔的墙壁。此时需要看准时机利用高处的拉环爬上高台，在墙壁的左上角可以获得本关的**红骷髅 03**，随后的齿轮区域利用魔杖根据情况对齿轮加减速便可轻松通过，走过一座会崩塌的石桥后需要解决一批敌人，随后需要通过场景上侧一系列带喷火机关的齿轮。可以先跳到左上角的齿轮上，之后再跳到该齿轮对面的高台上便可取得一个**最大生命值升级组件**。

9. 从靠右侧的齿轮跳到对面平台上，沿路需要消灭一批敌人，随后打碎尽头楼梯旁的罐子，之后便可取得本关的**红骷髅 04**。沿楼梯前进后跳上齿轮，首先攻击一次左侧的眼睛状机关，使上侧平台旁的木板升起，跳到上侧平台踩下机关。返回齿轮后再攻击一下眼睛状机关，使下侧的木板升起，跳到下侧平台踩下机关，再次返回齿轮，跳到右下的石柱上踩下机关，回到齿轮上后再攻击一次眼睛状机关使上侧平台旁的木板升起，由上侧的平台继续前进。

10. 前进后发生剧情，再次遭到怪物追击，之后顺着齿轮的延生方向一直前进，不用关沿路平台上的敌人。沿路还可以看到场景右侧连续的三根石柱，跳到第二根石柱上便会获得本关的**红骷髅 05**。一路跑到道路尽头进入密室，之后便会获得新的奥西里斯雕像部件，从传送门返回大地图后本关结束。

关卡 10 Tomb of the Torturer

本关挑战列表	奖励
获得40000分	无
获得60000分	无
获得100000分	电磁炮
7分钟内完成本关	护符：Bronze Set's Ankh Crook
收集5个红骷髅	戒指：Vunerable Bronze Ring of Abundance
点燃墓室中的全部32个油灯	戒指：Weakened Bronze Ring of Set
利用尖刺杀死10个敌人	最大弹药升级组件
在不使用武器或炸弹的情况下完成最后的战斗	最大生命值升级组件

流程

1. 返回Cliffside区域的岔路口，随后往右下方向前进，很容易便能发现新的墓穴入口，从该入口进入关卡。

2. 从入口处向右前进，从此处开始就要注意用火把点亮沿路的油灯，以便达成本关对应的挑战。到岔路后向场景下侧走，跳过缺口后爬上平台，之后可以获得本关的**红骷髅 01**。随后回到岔路口，朝场景上侧前进，之后会遇到一批敌人，这里以及之后的敌人，都可以利用场景中的活动尖刺杀死它们，以便完成本关的对应挑战。干掉敌人后往右走，拉动尽头处的拉杆，待对面石柱旁的尖刺缩回地面后，从拉杆旁的位置跳到石柱上踩下机关，场景右上角的路障便会解除。

3. 从出口沿路一直走在尽头会看到一个拉杆，拉动拉杆后左侧墙壁上的木板会升起，之后利用身后的发光石柱跳到左侧石柱上，在由刚刚升起的木板跳到对面平台。向前走会到达一个空旷场景，这里的地面上会有很多活动尖刺，并且会根据角色的行动而固定升起或下降，同时这里也会出现很多敌人，非常适合完成用尖刺杀死 10 个敌人的挑战。在场景的中央可以获得一个**最大弹药升级组件**，而在左下角则可以拾取高威力冲锋枪，在冲锋枪右边不远处会有本关的**红骷髅 02**，不过需要绕路才能取得。收集完毕后，将分散在场景中的三个圆球推到场景中央的容器中，上侧的路障便会解除。

4. 由场景上侧的出口前进，会看到一个眼睛状机关，之后道路上的骷髅砖块只要踩下后便会升出尖刺，所以需要快速通过。首先攻击一次眼睛状机关，随后在机关旁放置一个遥控炸弹，之后沿路走到中间隧道的红色砖块处，随后引爆炸弹解除路障，继续沿路前进可以获得本关的**红骷髅 03**，走到第二块红色砖块上后一旁的路障便会解除。

5. 继续前进又会来到一个布满骷髅砖块的场景，在这些砖块中分布着三个机关砖块，需要控制劳拉在一次行动中将这三个机关都踩一遍，同时在场景中央的骷髅砖块上可以获得本关的**红骷髅 04**。之后按原路返回，利用发光石柱回到左侧高台上，之后利用墙壁上的两个拉环以及一块木板便可跳到对面平台上了。继续前进会触发新的机关，此时地面上会有规律地出现发光标记，随后这些标记处会升出尖刺，此时需要一边躲避尖刺一边前进，在一条细长通道的尽头可以获得一个**最大生命值升级组件**。

6. 取得升级组件后跳到左侧平台上，这里会发生强制战斗，由于相关的挑战要求，本场战斗不能使用武器或炸弹，只能利用地上的尖刺机关解决它们。解决敌人后继续向左爬过连续的高台，最后一个高台需要利用左侧墙壁上的拉环才能爬上去，之后的骷髅砖块区域上有**红骷髅 05**，之后只需一口气跑过去便可，一路向前跑进密室便可获得新的奥西里斯雕像部件，从传送门返回大地图后本关结束。

关卡 11 Tomb of the Pharaoh

流程

1. 从 Tomb of the Torturer 出来后继续向 Cliffside 区域下侧前进，在最深处会看到新的墓穴的入口。进入墓穴后，向下走来到中央的场景，使用魔杖转动齿轮后跳到另一侧的平台上，触发剧情后进入与法老的 BOSS 战。法老虽然行动缓慢，但是血量较高，而且场景中会不断出现各种发光点，之后在发光点上会产生冷气，劳拉碰到的话会受到持续伤害，需要注意躲避。可以换上高威力武器来对付 BOSS，多多利用场景的四个角落里的补给品。

2.BOSS 血量减少到一定程度后会消失，之后需要对付成群的杂兵，建议用魔杖慢慢磨死它们以节省弹药，待 BOSS 再次出现后全力输出，可以在两个区域间与 BOSS 周旋。在 BOSS 血量到三分之一左右时会再次消失，之后在场地上会按固定规律大范围发出冷气，需要用魔杖转动齿轮后在两个区域间来回跳跃躲避。最后阶段的 BOSS 会追加使身体周围的地面大范围释放冷气的招式，因此看到其蓄力时应当尽快远离，将 BOSS 击倒后便会获得最后两个奥西里斯雕像部件，之后在场景的上侧拾取火箭筒。

关卡 12 Tomb of Set

本关挑战列表	奖励
5分钟内击败塞特	双筒散弹枪
将5个敌人击飞至中央的圆洞里	最大弹药升级组件
将5个敌人卷入一次点燃油灯后的爆炸中	戒指：Silver Ring of Abundance
从塞特的双腿间穿过至少一次	最大生命值升级组件

流程

1. 返回神殿中央放置最后两个奥西里斯雕像部件，随后使用魔杖将它们拼起来，之后再次进入祭坛中央的地下密室。逆时针推动中央装置的外侧拉杆，看到有宝石产生后便可返回大地图，随后由神殿上侧的出口再次前往金字塔。

2. 在通往金字塔的石桥上会遭遇流星、闪电与冰雹的三重攻击，不过依然很好躲避。进入金字塔后，金字塔中最中央的门会开启，由这个门进入关卡。之后跳到对面的圆台上，用魔杖击毁圆台上的光球，之后点燃圆台中央的油灯，通往下一个圆台的阶梯便会升起。到达下一个圆台后塞特的巨兽再次出现，随后先用

魔杖击毁光球，再点燃油灯，巨兽会被击退，通过升起的台阶前往下一个大圆台。

3. 触发剧情后进入与塞特的最终 BOSS 战，此时塞特会与奥西里斯进行对决，趁他们战斗时从塞特双腿间穿过可以达成本关的对应挑战。此时圆盘的三个角落中会出现三个光球，敌人会从光球中源源不断地出现，将它们引到中央的圆洞旁，找好位置利用遥控炸弹将敌人炸到洞中，以完成本关的对应挑战，由于敌人行动迅速，所以可能要尝试很多次才会成功。将 5 个敌人炸飞到洞中后，用魔杖击毁一个光球，被击毁的光球位置上会出现一个油灯，此时只需将 5 个或以上的敌人引到油灯旁，再用火把点燃油灯，便可完成本关的对应挑战。完成所有挑战后，便可以将剩余的光球击毁，并点燃余下的油灯。之后塞特会被奥西里斯的光线打硬直一段时间，此时用高威力武器削弱其生命值。塞特从硬直中恢复后会再度召唤光球，此时重复之前的过程即可。

4. 塞特的生命值在三分之二时会进入 BOSS 战的第二阶段，塞特的巨兽会随机出现在光球边的岩壁上并使原本被摧毁的光球恢复，此时需要立刻摧毁光球并点燃油灯将其击退，随后立刻点燃剩余的油灯使塞特硬直，否则巨兽很快便会再度出现。在塞特的生命值低于三分之一后，周围涌现的杂兵会更强，不过依然只需按照之前的方法将塞特打入硬直，之后集火输出便能将其解决。

5. 击败塞特后便可以观看结局动画了，通关后劳拉会获得一套奥西里斯套装以及塞特的罐子，之后可以继续挑战之前流程中的关卡或完成其他收集要素。

大地图各区域收集详解

Shrine of Osiris 区域

1. 在神殿中央右上角的石门上会有神殿地区的红骷髅 01，利用石门旁的发光石柱可以直接跳上石门取得。

2. 来到神殿左下角，可以看到有两个石柱，左侧石柱上有红骷髅 02，此时可以走到石柱上侧高台的缺口处，随后跳到右侧的石柱上，之后再跳到左侧石柱上后便可取得。

3. 在神殿右侧通道旁的双层木板上会有红骷髅 03，从倾斜的木板跳至上层木板后取得。

4. 在神殿左上角的水车旁会有红骷髅 04，在流程过半后才能取得，取得方法便是站在水车的任一块木板上，待其转动到其所在位置便可。

5. 在通往水车的台阶旁的石柱上会有红骷髅 05，直接利用石柱的梯子爬上去便能取得。

6. 在定时炸弹出现位置旁的石柱上会有红骷髅 06，借助炸弹跳上石柱便可取得。

7. 在通往斗技场的道路旁的木架上可以找到红骷髅 07，直接跳上去便可获得。

8. 游戏中期到场景下侧变成水域的区域，向右侧游在水域边上便可获得红骷髅 08。

9. 游戏中期来到场景下侧变成水域的区域，向左侧游可以游上一个石台，在石台上获得红骷髅 09。

10. 通过关卡 08 后，来到神殿下侧水域的右下角，此时部分水面已经结冰，利用冰面跳到右下角的石柱上获得红骷髅 10。

11. 当游戏进行到中期，便可将神殿中央附近的定时炸弹推到神殿下侧的水域中，随后利用遥控炸弹将定时炸弹向水域右侧炸，之后将其炸到一个带有发光石壁的平台上，利用定时炸弹炸毁石壁后便可获得一个最大生命值升级组件与一个最大弹药升级组件。

Khepri Amphitheater 区域

1. 爬到斗技场上侧古墓旁的木板第二层，随后跳到对面的石柱上获得该区域的红骷髅 01。

2. 斗技场右下角的二层木板上有红骷髅 02，直接跳到第二层便可获得。

3. 从斗技场的中央向场景下侧走，跳上平台走到最深处可以获得红骷髅 03。

4. 从获得红骷髅 02 的地方一直向下侧走，在尽头处的石柱上会看到红骷髅 04，从左侧高台上起跳便可跳到石柱上取得。

5. 从获得红骷髅 04 的地方一直朝左走，由挑战古墓旁的阶梯来到一个空旷场景，在场景左下角的石柱上可以看到红骷髅 05，将场景中央的圆球推到石柱旁，借助圆球跳上石柱便可取得。

6. 同样是在获得红骷髅 05 的空旷场景，将圆球推到场景最左侧的石像旁，借助圆球跳起便可获得一个最大生命值升级组件。

Waterfall of Sobek 区域

1. 在刚进入该区域时的水路上，在利用水路旁的拉环爬到上层平台时，可以跳至拉环左侧获得一个最大弹药升级组件。

2. 在抽奖转盘处将抽奖区全部翻开后可以获得一个最大生命值升级组件与一个最大弹药升级组件。

3. 在第二条水路中部的左侧石柱上会有该区域的红骷髅 01，直接从一旁较矮的石柱跳过去便能获得。

4. 在第二条水路尽头右侧的石壁下会有红骷髅 02，利用钩绳钩住石壁平台上的拉环，随后向下攀爬获得。

5. 第二条水路尽头左侧的台阶一直向上爬，在第二条台阶左侧的树丛中可以获得红骷髅 03。

6. 在瀑布旁突出的石阶上可以获得红骷髅 04。

7. 在瀑布所在场景水域的左上角可以获得红骷髅 05。

Cliffside 区域

1. 本区域入口的阶梯处有一个石柱，从阶梯较高处可以跳到石柱上，之后跳到石柱下侧的第二个石门上，在左端获得该区域的红骷髅 01。

2. 利用 Tomb of the Architect 入口旁的发光石柱爬到入口的上方平台，在平台中央取得红骷髅 02。

3. 从 Tomb of the Architect 所在平台的台阶走下，可以看到一个拉环，用钩绳勾住拉环，再从场景下侧的岩壁向下爬，便可获得红骷髅 03。

4. 从区域入口处一直往下走，可以看到一个石柱上有红骷髅 04，此时只需从其对面的高台跳到石柱上便可取得。

5. 在 Tomb of the Torturer 下层具有三个喷冰气机关平台中央的石柱上会有红骷髅 05，需要区域右上侧高台上的圆球，将圆球推到石柱旁，利用圆球跳上石柱便可取得。

6. 将之前用到的圆球推到区域入口阶梯处，再将其炸到阶梯旁的高台上，然后把球推到机关上，随后便可以取得左侧原本被封锁区域中的最大生命值升级组件。

7. 将圆球推到取得红骷髅 05 的石柱左侧的机关上，然后到其下层原本被封锁区域中取得最大弹药升级组件。

Sunken Chapel of Sobek 区域

1. 从神殿右侧的道路来到Sunken Chapel of Sobek区域，沿路可以看到发光的石柱，站在石柱上并利用魔杖升起石柱，随后跳到其右侧的石门上，再斜跳到一旁的石门上，继续向右跳，便可在尽头获得该区域的**红骷髅01**。

2. 取得红骷髅01位置的左上侧有一个二层的木板，跳上木板并走到第二层的尽头便能取得**红骷髅02**。

3. 由“战斗挑战”石碑处朝场景上侧走，在石桥的右侧可以获得**红骷髅03**。

4. 走过石桥后，在左侧水域尽头的石台上会有**红骷髅04**，使用魔杖将水中的发光石柱升起，利用石柱跳到石台上便可取得。

5. 从取得红骷髅04的水域继续朝左走，走到尽头后朝下走，之后跳到左侧的石柱上，之后再跳到对面的石柱便可取得**红骷髅05**。

6. 在取得红骷髅04的水域左侧有一个发光石柱，站在石柱上后升起石柱，随后跳到左侧石门上，随后一路向右跳，直到看见对面古墓上方的光球，用魔杖将光球击毁，之后区域入口处奥西里斯雕像旁高台上的路障便会解除，前往高台便可取得一个**最大生命值升级组件**。

7. 从神殿中推一个定时炸弹到取得最大生命值升级组件的高台下方的发光石壁旁，途中需要使用魔杖延迟炸弹的爆炸，将石壁炸毁后进入其中便可取得一个**最大弹药升级组件**。

全挑战古墓攻略

古墓01

位置

Shrine of Osiris 区域神殿左侧通往斗技场的道路旁。

要点

古墓由三个区域构成，前两个区域都需要踩下分布在骷髅砖块间的机关，才能使下一个区域入口处的路障解除，被踩过的骷髅砖块上会有尖刺升起，不过基本上只需行动迅速并且不走回头路就不会有什么大问题，在第三个区域中可以获得栓式步枪和一个**最大生命值升级组件**。

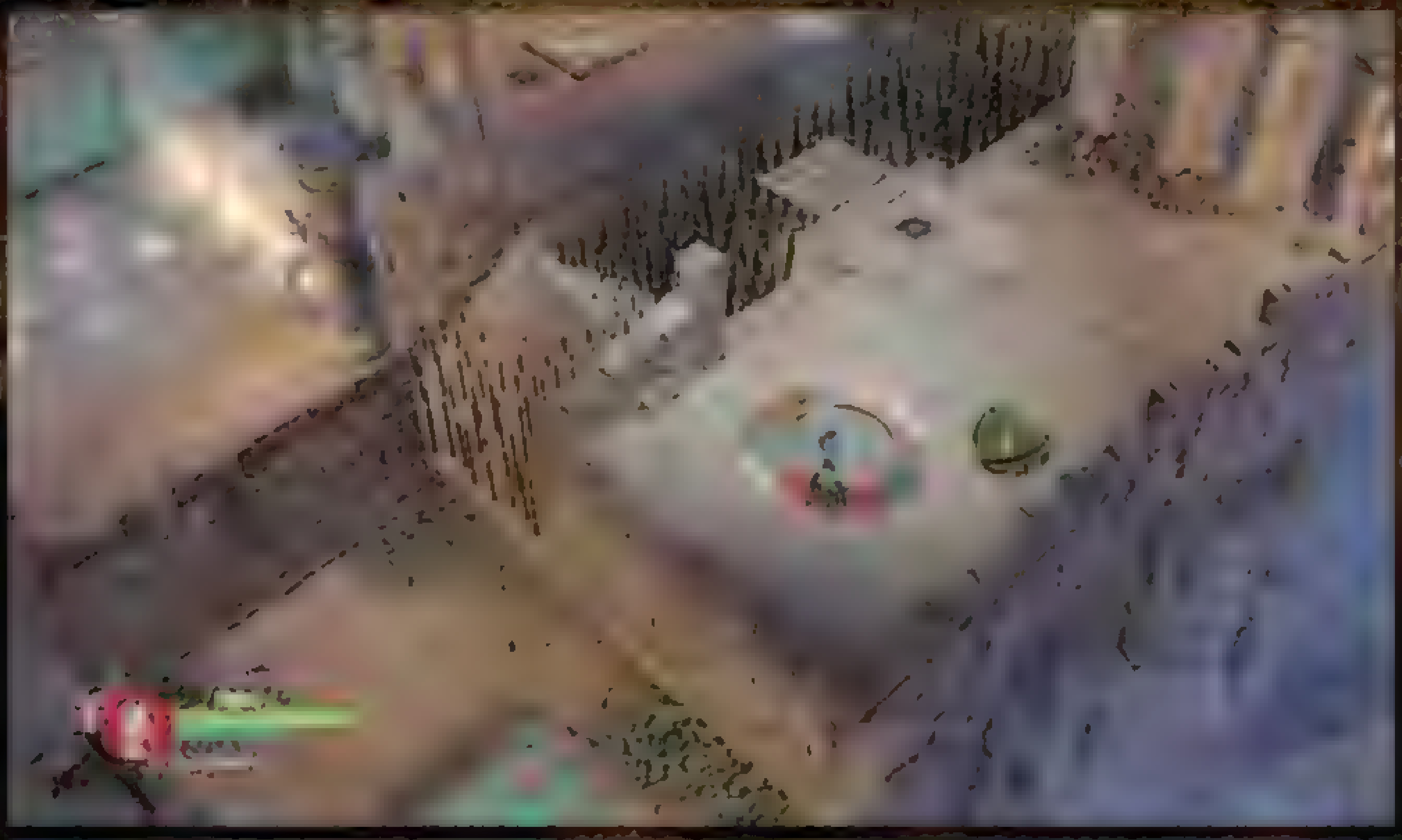
古墓02

位置

Khepri Amphitheater 区域从斗技场向下走的最深处。

要点

比较麻烦的一个古墓，首先利用发光石柱爬到高台上，之后将定时炸弹推到左侧木板处，将炸弹炸到对面平台。之后将炸弹推到机关上，在炸弹下侧放置一个遥控炸弹，在通过火焰气孔后引爆炸弹将定时炸弹炸到劳拉所在区域，再将定时炸弹炸到右侧平台上。之后将遥控炸弹设置在右侧高台旁的突起区域，再将定时炸弹推到该区域，劳拉可以借助定时炸弹跳到高台上并踩下机关，原本的突起区域会升起石柱，随后引爆炸弹将定时炸弹炸到高台上，接着将定时炸弹推到发光石壁旁，石壁被摧毁后进入最深处便可获得高威力突击步枪和一个**最大弹药升级组件**。



古墓03

位置

Waterfall of Sobek 区域瀑布上层场景右上角。

要点

古墓中只有一个谜题，利用场景中的圆球压住左上角机关，之后劳拉站在右下角机关上对左下角的镜面发射光束便可以同时击毁场景中的三个光球，具体的位置可以参考配图。解开谜题后，可以直接前往最深处获得自动散弹枪和一个**最大弹药升级组件**。

古墓04

位置

Waterfall of Sobek 区域瀑布上层场景左上角。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

劳拉与奥西里斯神庙

要点

1. 进入古墓后，首先游到上侧平台，之后利用发光石柱爬上左侧高台后用魔杖击毁平台上的光球，接着游到左下平台后再跳到下侧平台，利用魔杖击毁平台上的光球，随后利用一旁的发光石柱跳到左侧高台，之后利用墙壁上的拉环跳到对面高台，踩下尽头的机关使定时炸弹顺着水流向下游漂，利用魔杖延缓定时炸弹爆炸，之后需要踩下沿途的机解除路障使定时炸弹可以顺利漂到最下游。之后再用遥控炸弹将定时炸弹炸到上侧的平台上，再将其推到发光的石壁前，摧毁石壁后进入深处可以获得双冲锋枪。

2. 之后将房间内的定时炸弹推到水中，同时使用魔杖延迟其爆炸，再将其炸到下侧的平台上，之后再将其炸到推到左侧的高台边，利用遥控炸弹将其炸到左侧的高台上，之后暂时不使用魔杖，将炸弹推上发光石柱，之后再使用魔杖升起石柱，在石柱上设置一颗遥控炸弹，待劳拉跳上对面平台后，引爆炸弹将定时炸弹也炸上平台，随后将其推到发光石壁旁，炸毁石壁后进入深处获得一个**最大生命值升级组件**。

古墓 05

位置

神殿左侧通往斗技场的道路旁。

要点

非常简单的古墓，首先从没有释放冷气的气孔处跳到中央平台上，然后在石柱旁的上侧位置放置一个遥控炸弹，随后跳回外层平台踩下机关，待石柱下降后引爆炸弹将原本在石柱上的定时炸弹弹到外层平台，之后将定时炸弹推到机关上，便可以从外层绕到最深处获得重型榴弹发射器和一个**最大生命值升级组件**。

奖杯 / 成就相关

本作 PS4 版的奖杯与 XOne 版的成就有所不同，PS4 版共有 12 个奖杯，并且没有白金奖杯。XOne 版则有 40 个共 1000 点成就，不过其实 XOne 版的大部分单人成就在完成主线以及完成所有收集和挑战的过程中便可取得，所以 XOne 的单人成就路线与 PS4 版的全奖杯路线大致一样，只需在第一遍游戏时完成分数、收集与特殊条件的挑战，多周目游戏时再完成限时挑战与补足一周目时未完成的特殊挑战即可。而需要注意的是，XOne 版玩家需要取得几个本地多人游戏以及网上多人游戏中的成就，这些成就在多人游戏中其实很好取得，这主要是看玩家能不能找到能够一起游戏的玩伴，以及网络条件如何了。

PS4版奖杯列表

奖杯名称	奖杯属性	获取条件
Tomb Raider	金杯	完成所有挑战。
A journey begins	铜杯	完成 “Pyramid of Osiris” 。
Time keeps on ticking, ticking, ticking	铜杯	完成关卡 “Tomb of the Timekeeper” 。
Why'd it have to be snakes?	铜杯	完成关卡 “Tomb of the Silversmith” 。
No bug is too big for these boots!	银杯	完成关卡 “Tomb of Khepri” 。
I should buy a boat	铜杯	完成关卡 “Tomb of the Ferryman” 。
Burn it with fire!	铜杯	完成关卡 “Tomb of the Lamplighter” 。
Nothing a belly rub can't fix	银杯	完成关卡 “Tomb of Sobek” 。
You know what grinds my gears?	铜杯	完成关卡 “Tomb of the Architect” 。
That's a wrap	铜杯	完成关卡 “Tomb of the Pharaoh” 。
Stick'em with the pointy end!	铜杯	完成关卡 “Tomb of the Torturer” 。
Bad...Doggy?	银杯	完成关卡 “Tomb of Set” 。

XOne版成就列表

成就名称	成就点数	获取条件
What's in the box?	5	解锁一个宝箱。
Up for a challenge	10	完成一个挑战古墓。
Gotta start somewhere	10	拾取第一把武器。
I love tombs!	30	完成所有挑战古墓。
Bling me up!	10	装备两个戒指与一个护符。
Your death won't be in vain!	15	收集全部的卡诺卜坛并解锁一把玛瑙武器。
Tomb Raider	125	完成所有挑战。
Pyramid scheme	30	完成 “Pyramid of Osiris” 所有挑战。
Into the future	30	完成 “Tomb of the Timekeeper” 所有挑战。
Snake charmer	30	完成 “Tomb of the Silversmith” 所有挑战。
What were we standing on?	20	完成 “Tomb of Khepri” 所有挑战。
I was told there would be boats	30	完成 “Tomb of the Ferryman” 所有挑战。
Lit all the things!	30	完成 “Tomb of the Lamplighter”所有挑战。
Heartburn	20	完成 “Tomb of Sobek” 所有挑战。
Who builds their own tomb?	30	完成 “Tomb of the Architect” 所有挑战。
The stabbiest tomb of all	30	完成 “Tomb of the Torturer” 所有挑战。
All bark and...	20	完成 “Tomb of Set” 所有挑战
Time is of the essence	5	完成任意一关的时间挑战。
Gotta have them all	5	完成任何一个红骷髅收集挑战。
Learn from the best	5	完成任何一个最高分数挑战。
Human cannonball	5	在本地或线上多人游戏中用炸弹炸到在魔法护罩中的玩家。
Not on my watch!	10	在本地或线上多人游戏中复活一次队友。
Long distance relationship	10	在线上多人游戏中完成一个关卡。
Couch party	15	在本地 4 人游戏中完成一个关卡。
No worries, I got this!	10	在一场本地或线上 4 人游戏中，成为惟一未死亡完成关卡的玩家。
Oh, were we supposed to share these?	10	在本地或线上多人游戏的一个关卡中取得最多的宝石。
Primus Inter Pares	10	在本地或线上多人游戏的一个关卡中杀敌最多。
Hey, at least you are the best at something!	10	在本地或线上多人游戏的一个关卡中死亡次数最多。
A journey begins	20	完成 “Pyramid of Osiris”。
Time keeps on ticking, ticking, ticking	20	完成关卡 “Tomb of the Timekeeper”。
Why'd it have to be snakes?	20	完成关卡 “Tomb of the Silversmith”。
No bug is too big for these boots!	45	完成关卡 “Tomb of Khepri”。
I should buy a boat	25	完成关卡 “Tomb of the Ferryman”。
Burn it with fire!	25	完成关卡 “Tomb of the Lamplighter”。
Didn't see that coming	25	完成关卡 “Oracle's Chamber”。
Nothing a belly rub can't fix	60	完成关卡 “Tomb of Sobek”。
You know what grinds my gears?	30	完成关卡 “Tomb of the Architect”。
That's a wrap	30	完成关卡 “Tomb of the Pharaoh”。
Stick'em with the pointy end!	30	完成关卡 “Tomb of the Torturer”。
Bad...Doggy?	100	完成关卡 “Tomb of Set”。

以自创机体和共斗为卖点的《高达破坏者 2》终于在圣诞节之前与诸位玩家见面了，与前作相比，本作无论是操作手感还是成长系统都有十分显著的变化，新追加的武器玩起来十分爽快，除此之外还有载具系统和与巨大敌人的战斗，让人在战斗中不由得热血沸腾。涂装系统的自由度也有所上升，能够让玩家更加自由地制造出属于自己的 MS。除此之外本作的中文版是与日文版同步发售，更加惊喜的是，本作的中文版可以选择港译与台译两种版本，无论是喜欢“高达”的玩家还是中意“钢弹”的玩家都能够同时兼顾到。

文 秋沙雨 美编 小瑟

GUNDAM BREAKER 2 ガンダムブレイカー

高达破坏者2	BNGI	动作
多机种 ガンダムブレイカー2		日版
2014年12月18日		对应年龄 全年龄
售价为PS3：6840日元、PSV：5980日元		

界面说明

①体力槽
②同伴的体力槽
③特殊装备
④小地图
⑤ EX 槽
⑥ EX 技能
⑦ ACE 点数
⑧敌人体力槽

操作说明

PS3	PSV	功能
L1	L	切换类型 / 射击
R1	R	切换类型 / 防御 /（按住 + ○ / □ / △）发动 EX 技能
R1+L1	R+L	使用盾牌技能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	操作镜头 /（锁定模式下）切换目标
十字键	十字键	选择 / 切换特殊装备
○	○	确定 / 使用特殊装备
×	×	取消 / 跳 / 推进 / 受身
□	□	轻攻击 / 救助同伴
△	△	重攻击
START	START	打开菜单

PS3	PSV	功能
SELECT	SELECT	（联机时）进行对话
L2	触屏（左下角）	切换射击模式
R2	触屏（右下角）	切换锁定模式
L3+R3	触屏（中下）	发动觉醒模式

存档继承

《高达破坏者 2》能够继承前作《高达破坏者》的存档，如果机种不一样的话，则得事先在《高达破坏者》的菜单里上传存档之后才能够进行继承。不过由于前作的部件是按照稀有度分级的，所以在继承时哪怕拥有复数的同一种部件，最后也只会继承成一个 HG 的部件，MG 规格的部件也同样会变成 HG 规格，继承之后部件的等级是 0 级，需要玩家事先将部件升至 1 级之后才能够使用。不过部分部件需要 B.B.R. 等级较高，所以有可能在一开始无法使用。

如果在游戏一开始时没有选择继承存档而事后想要进行继承的话，只需要在联网状态下进入商店的 GIFT 页面购买继承选项也能够进行存档继承。

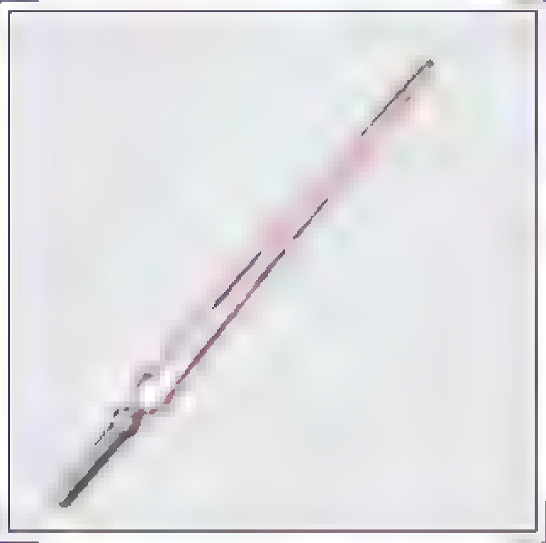
部分武器以及独角兽高达、报丧女妖两台机体毁灭模式的部件无法继承到本作之中。

©創通・サンライズ
©創通・サンライズ・MBS
©創通・サンライズ・テレビ東京

武器介绍

近身武器

サーベル



MS 的标配，游戏一开始时玩家所使用的武器，操作起来简单易上手，攻击速度也较快。EX 技能一段蓄力和二段蓄力都是是向前方发射冲击波，不过容易打空是一个问题。

サブルサーベル

サブルサ－ベル的攻击速度在诸多武器之中算是最快的（不算赤手空拳的格斗的话），只要能够抓住敌人的空隙就能够无限连，但是攻击范围狭窄以及 EX 发动时的无敌时间短是缺点。

アックス

通常攻击下大部分アックス的攻击范围很狭窄（除了像デスサイズベル的镰刀那样的长柄之外），不过连击手感和サ－ベル不相上下是一个优点，而且重攻击能够很轻易地破除敌人的防御。EX 技能的范围攻击也十分爽快，蓄力至第二阶段的范围还能进一步扩大攻击范围。

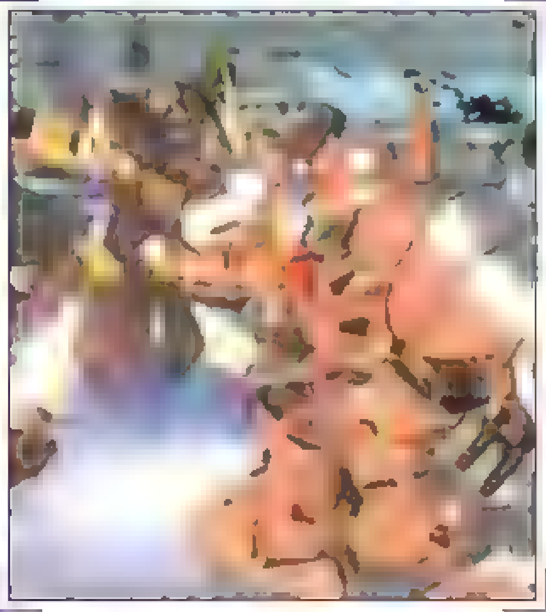
ツインブレ－ド

长按□键移动时可以一边移动一边旋转武器，在向指定目标冲刺时很有用。攻击范围大是该武器的最大特点，在乱战时十分好用。EX 技能的第一阶段是原地的回旋攻击，蓄力至第二阶段时会追加纵向攻击。

ランス

ランス的特点就是△键的正前方突进攻击，不仅能够迅速冲向敌人，平时还能够用来进行躲避，通常攻击的范围也很广。EX 技能是对正前方敌人的突进攻击，二段蓄力后攻击范围会变得更大。

格斗/拳法



卸下武器之后系统就会默认玩家使用格斗技，装备 G 高达系机体的手臂就会变成拳法。攻击速度是各攻击类型之中最快的，攻击范围也是最狭窄的，能够轻易将敌人的部件打飞以及连击次数多是优点。

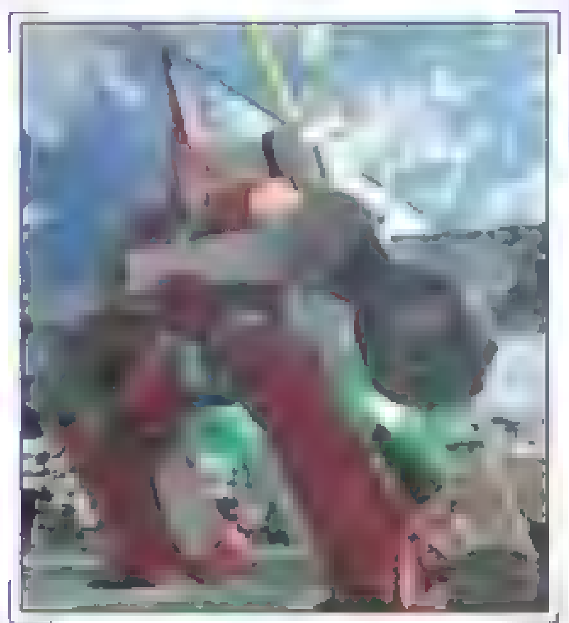
大剑

大剑在剑类武器里是攻击范围最大的，不仅威力大，而且可以很容易地将敌人的部件打飞，强攻击还能够进行蓄力，缺点是攻击速度有些慢而且所需コスト数值较大。EX 技能在乱战时命中敌人的话用起来很有爽快感，不过在 BOSS 战不太能派得上用场。

ムチ

ムチ和ツインブレ－ド相比攻击力不算高，不过攻击速度要比ツインブレ－ド更快一些，距离较近时还能够将远处的敌人给扯过来。EX 技能时攻击前方大范围的敌人，而且还能够让敌人陷入ショック状态（对 ACE 级别的敌人也有效），二段蓄力之后攻击范围扩大到了周身范围。

クロ－



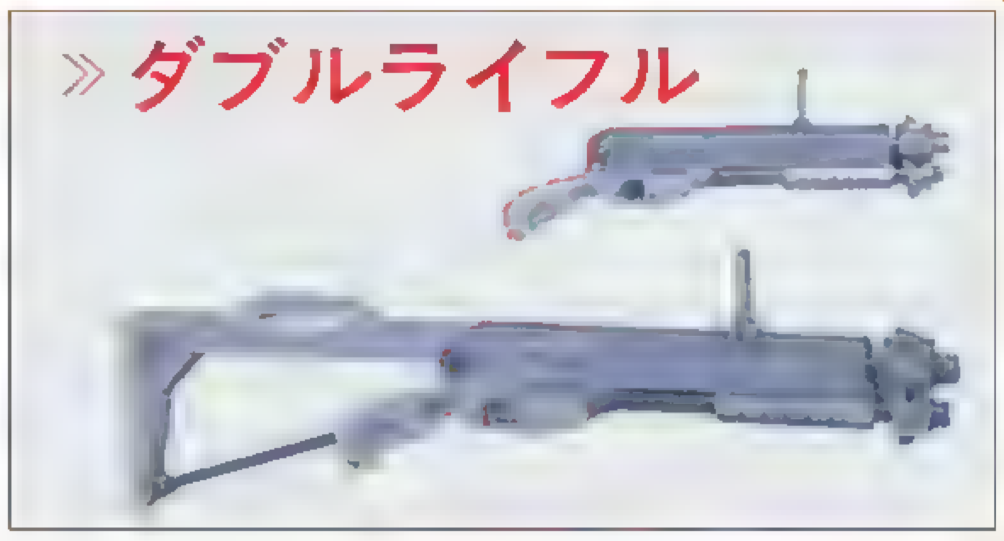
クロ－只有装备了部分 MS 的手臂才能够使用，例如アッガイ、ベアッガイ系列、ハイゴッグ等等，部分机体的手臂还自带光束枪，如果想要装备其他部件但是コスト不足时，这个类型的装备就非常值得推荐了。

远程武器

ライフル

连打 L1/L 键能够进行连射，长按的话就会变成能够将敌人部件打飞的蓄力射击。EX 技能是长距离的正面激光射击，二段蓄力时激光会变成三个。

ダブルライフル



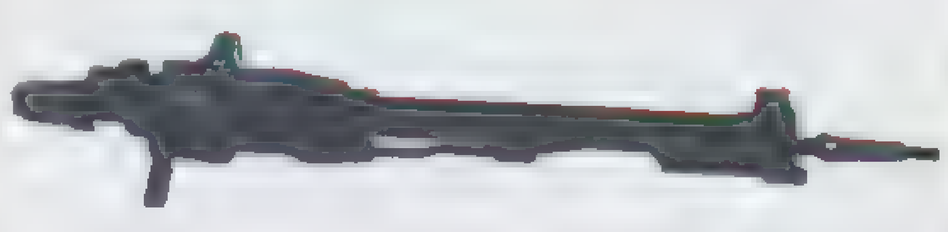
连射性要比ライフル更好一些，在射击时长按□键还能够左右往返跳进行射击。EX 技能是左右枪支交替的射击，二段蓄力后激光的范围更大。

マシンガン

按住 L1/L 键能够进行连射，不过射程较短是一个问题。EX 技能是对单一敌人进行连射，二段蓄力之后攻击范围就会变成正前方的中短距离以内的敌人。

TIPS 小编的切身之痛：在合成武器的派生武器时千万别忘了去装备页面把武器装备起来，也千万别忘了重新装备EX技能。

» ロングライフル

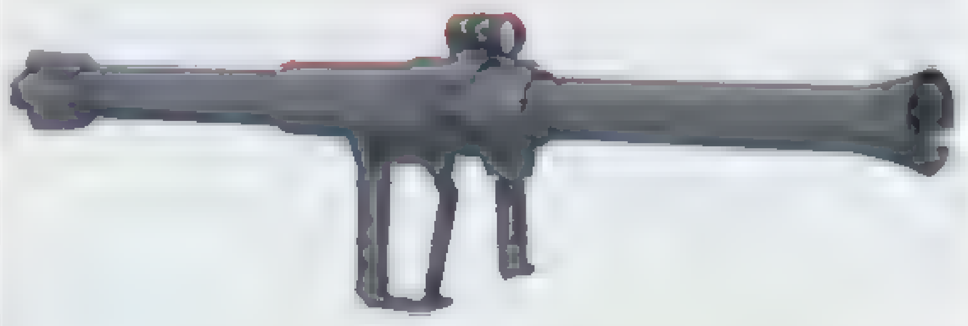


能够使用狙击模式。射程在枪械武器中是最长的，而且容易打掉敌人的部件，只不过连射性有些差。EX技能是正前方的长距离激光，二段蓄力后激光的攻击范围更远，宽度更大。

» ガトリングガン

能够使用狙击模式。在狙击模式里能够一边攻击一边转动瞄准镜是一个优点，射程较长，威力较高，连射性也十分出色。EX攻击是对目标的连射攻击，二段蓄力后还能追加ショック状态。

» バズーカ



能够使用狙击模式。攻击范围广是该类型武器的最大优点，发射后能够将大范围内的敌人全部打飞。EX攻击是正前方大范围的攻击，二段蓄力之后还能够进行连射。

» 特殊装备（オプション装备）

特殊装备是使用十字键来进行切换的装备，按○键就能够使用。特殊装备分成两种，一种是通过任务奖励或者商店购买的道具类，这类装备在每场战斗都有使用次数限制，任务结束后次数会再次回复，所以不需要重复购买或者重复刷任务，这类道具能够进行回复、妨碍敌人或者进行特殊攻击等等。另一种则是与玩家装备的部件有关的特殊装备，例如装备**ビルドバ－ニング**手臂时能够装备次元霸王流拳法，装备**デスティニ**－时就能够使用长距离激光炮等等，这类装备有一些是可以无限使用的，例如次元霸王流拳法或者刀剑攻击，而另外一些则是需要经过一段冷却时间之后才能够继续使用，例如长距离激光炮或者**バルカン**等等

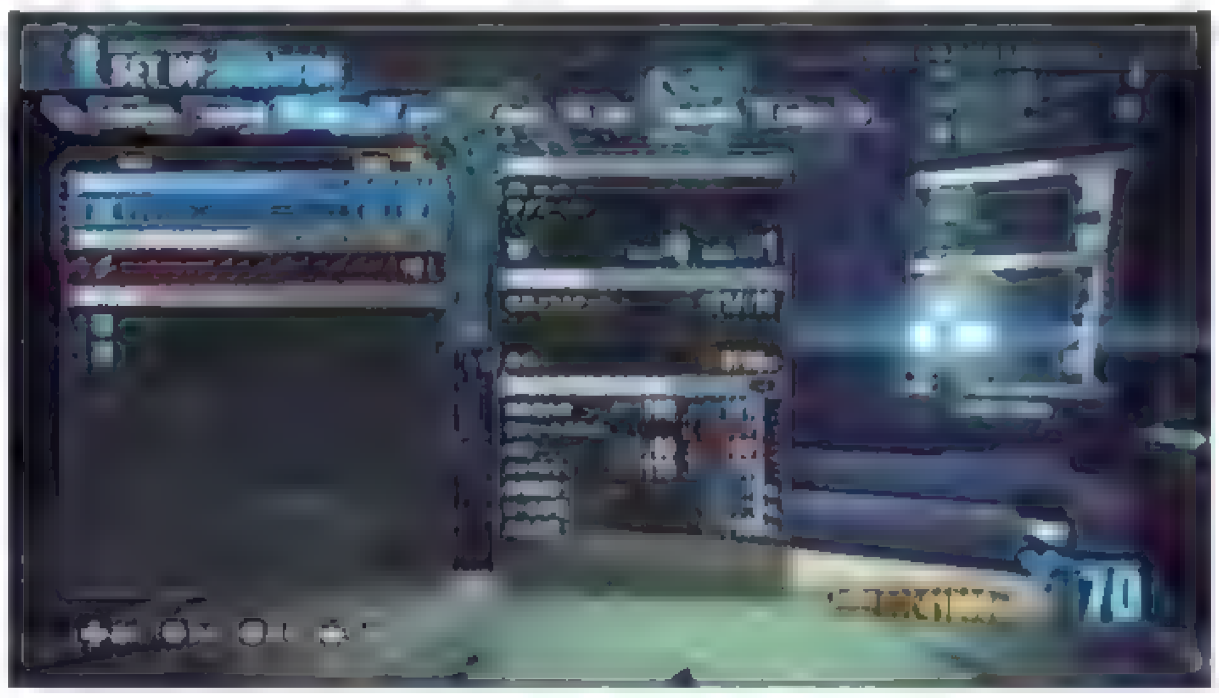
装备区域（セットアップ）

» 部件介绍

部件类型	说明
近接武器	近距离战斗时所使用的武器
射击武器	能够用来射击的武器
ヘッド	头部部件，会对武器（尤其是射击武器）的伤害造成影响
ボディ	身体部件，会对机体耐久值、装甲以及キャパシティ造成影响
ア－ム	手部部件，会对所有武器的伤害补正造成影响
レッグ	脚步部件，会对机体耐久值、装甲以及キャパシティ造成影响
バックパック	背包部件，会对机体的各项数值造成影响
シ－ルド	盾部件，部分盾也能用来攻击
オプション	特殊装备
EX アクション	EX 技能
モジュ－ル	能够强化机体性能的强化部件

数值名称	说明
机体耐久值	当受到攻击时数值就会减少，数值为 0 时就会陷入战斗不能的状态
近接攻击力	影响近距离攻击威力的数值
射击攻击力	影响射击攻击威力的数值
モジュ－ルスロット	能够装备的强化部件的上限
总コスト	目前装备部件的数值合计
总キャパシティ	所能承受的数值上限，当部件的数值超过这个数时机体的能力就会大幅度减弱
物理耐性	影响对物理攻击的耐性
物理ブロック	影响防御时对物理攻击的耐性
ビ－ム耐性	影响对射击攻击的耐性
ビ－ムブロック	影响防御时对射击攻击的耐性
反应速度	影响攻击速度
移动速度	影响移动速度
ブ－スト速度	影响使用推进器移动时的速度
スラスタ－容量	影响推进器槽的减少速度
格斗攻击力	影响空手攻击时的威力
パ－ツ外し补正	影响攻击敌人时敌人部件的掉落机率

» 部件成长



部件成长是本作的最大卖点，有了该系统，玩家就可以不受到机体数值的限制来组合部件。

HG部件的等级上限是20，MG部件的等级上限是10。部件的升级除了需要消费金钱之外还需要消费各种零件，零件除了打倒敌人时掉落之外，在战斗后获得的追加奖励也能够拿到，除此之外获得重复的部件时部件也会自动换成零件。在主线中期之后就会追加数值分配，升一级就能够获得一点数值，可以用来对部件的三项基本参数进行增减，数值分配只有非武器类的部件才能够进行。

» 涂装系统

本作涂装系统的自由度比前作更大，除了关节部位的衔接处之外其他部分（包括精神框架、**ビルドバ－ニング**的肩部框架）都能够更换颜色，甚至连武器都能够改色，而且还有电镀、战损等效果可以进行编辑，在后期还能够在机体和装备上添加各种徽章纹样。

菜单说明	
パタ－ン	更改颜色类型
カラ－	调整颜色类型
光泽	更改光泽强度
メタリック	更改金属质感

TIPS 涂装提示：就算把机体涂成全红，它也不会变成三倍速。的话就能够破坏部件，每个PG只能破坏一次。

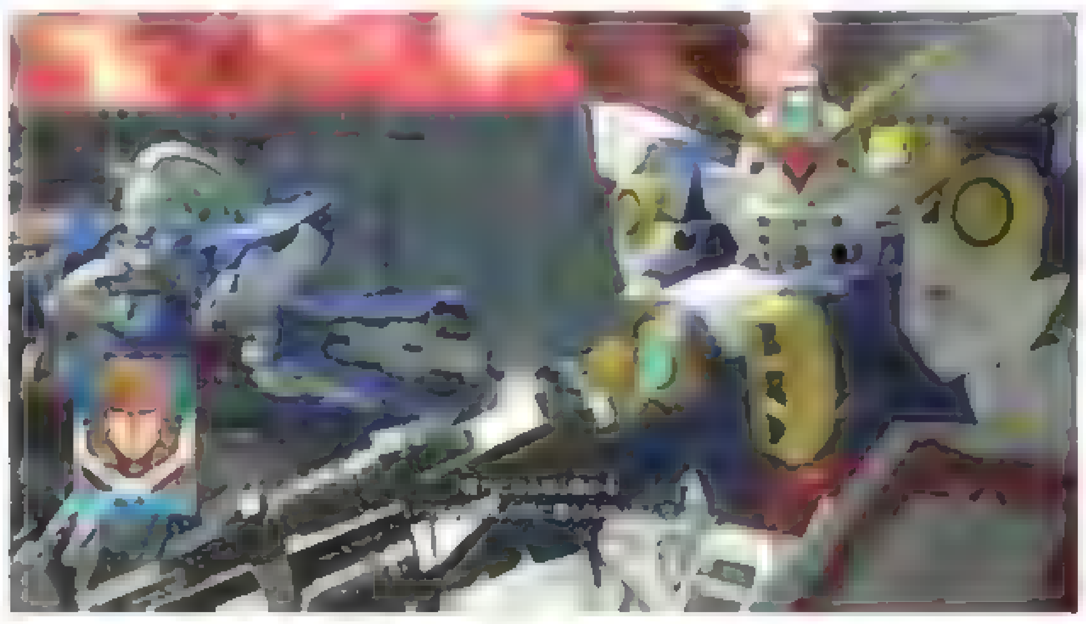
》摄影模式（フォトグラフ）

由于种种原因，本作的 PSV 版无法截图，所以玩家在游戏期间无法截下自己钢普拉的战斗英姿。BNGI 为了满足玩家们的截图需求，特意在本作加入了摄影模式，使用方向键可以切换姿势和背景，左摇杆和右摇杆可以移动镜头，按下○键就能够进行拍摄，拍摄成功的照片会上传到 BNGI 的 GUNDAM PERFECT GAMES 官网，需要在官网注册会员（免费注册），进入"**ガンダムブレイカ –MS 开发室**"，登陆 PSN 账号之后选择上传的机体照片，进入"**マイハンガ –**"页面就能够看到自己制作的钢普拉了。

任务区域（ミッションカウンタ–）

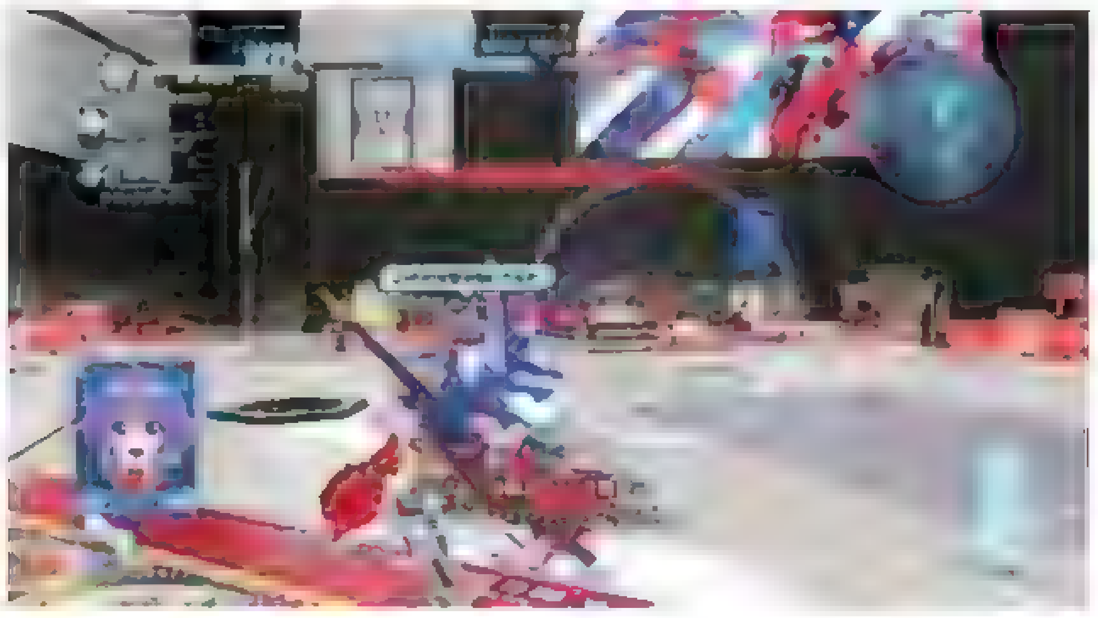
本作的任务分为剧情任务和挑战任务两种。在任务中玩家打倒敌人、将敌人部件打飞或者攻击 ACE 机体等行动都能够获得 ACE 点数，这些点数关系到战后评价奖励以及剧情战之后 ACE 机体的出现。除此之外还有一些额外的挑战，例如将 PG 规格的 MS 部件打飞、打倒 ACE 机体等等，这些挑战都能够额外获得合成武器或者高端部件用的零件。

》剧情任务（スト-リ-ミッション）



剧情任务顾名思义，就是本作的主线任务，随着主线任务的进行，玩家的 B.B.R. 等级上限、商店区域可购买的机体数量以及更多的系统功能都会解锁。在后期的剧情任务模式还会追加生存任务（**サバイバルミッション**），这类任务的难度和后期的挑战任务比起来有过之而无不及。

》挑战任务（チャレンジミッション）



挑战任务的场地只有 Cafe 和模型店两个地方，这里的地图出来的大多都是 ACE 强度的敌人，不过对于部件与零件的收集很有帮助。后期难度太高的话可以考虑在线联机与其他玩家一起进行游戏。

联机区域（マルチプレイカウンタ–）

本作的联机分为本地联机与网络联机两种，但是不支持跨机种联机。进行网络联机时一定要保证网络的质量，否则在切换场景时各位看到的很可能就是自己的钢普拉在一个人孤军奋战的场景了。联机状态下的 ACE 点数评价是以合计的形式来进行计算的，所以不用担心战后自己的 ACE 点数过少，而且获得的部件和零件都是一起获得的。

不过需要注意的是，在联机时如果房间主选择的任务是自己之前没有做过的话，之后在进行游戏时挑战的奖励条件会列出来，但是 ACE 评价需要重新再刷一次。如果之前已经将该任务刷出来了但是没有通关的话，联机时获得的评价就会变成自己的记录。

商店区域（ショップカウンタ–）

商店区域的商品会根据任务的完成而逐渐增加，在商店里玩家可以买到 HG 和 MG 的模型（不包括武器）、特殊装备以及课金道具（能够增加零件掉落数），在菜单的最后一项是用来购买通过特典码获得的机体以及用来继承前作的存档。在商店里购买的机体如果其中的部分部件重复的话则会直接换成素材。

剧情任务一览

任务名	チュ－トリアル：フロンティアⅣ	所在区域	Space	难度	★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（最低质カ－ボン ×1）、A（ライフルベ－ス H–I×1）、B（4000GP）、C（低质プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG デナン・ゾン、HG ザクマインレイヤ－、HG ザクⅡ FS				
精英机体	HG ト－ルギス				
BOSS 机体	ガンダム试作 3 号机デンドロビウム				
ACE 机体	–				
挑战报酬					
破坏ガンダム试作 3 号机デンドロビウム的所有部位	ムチベ－ス H–I×1				

任务名	月の中立都市	所在区域	Moon base	难度	★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（最低质カ－ボン x1）、A（サ－ベルベ－ス H–I x1）、B（6500 GP）、C（低质プラスチック x5）				
登场机体					
通常机体	HG ザクⅡ、HG ザクマインレイヤ－、HG ガンキャノン、HG ガンタンク、HG ザクⅡ（3 连装ミサイル・ポッド装备）、MG ドム HG ザクⅡ FS				
精英机体	HG ト－ルギス				
BOSS 机体	MG ガンダム				
ACE 机体	MG ユニコ－ンガンダム				
挑战报酬					
未曾全灭通关	ツインブレ－ドベ－ス H–I x1				
击破所有的 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－ス H×3				

任务名	ルナ・サ－フエ－ス	所在区域	Moon base	难度	★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（最低质カ－ボン ×1）、A（マシンガンベ－ス H–I×1）、B（8000GP×1）、C（低质プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ジム、HG ガンキャノン、HG ガンタンク、MG ドム、MG ガンダム、MG ジム・コマンド				
精英机体	–				
BOSS 机体	MG ヴィクトリ－ガンダム、MG V ガンダムヘキサ				
ACE 机体	MG アストレイレッドドラゴン				
挑战报酬					
未曾全灭通关	ガトリングガンベ－ス H–I×1				
击破所有的 ACE 机体	ガンダニユウムベ－ス H×3				

TIPS PG机体部件破坏：PG的机体在做出特定动作时玩家进行攻击就能够将它们打至倒地状态，这时候继续攻击将槽打满的话就能够破坏部件。

任务名	クライ・フォー・ザ・ムーン	所在区域	Moon base	难度	★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（最低质カ－ボン ×1）、A（大剑ベ－スH-I×1）、B（10500GP）、C（低质プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ヴィクトリ－ガンダム MG ヴィクトリ－ガンダム MG V ガンダムヘキサ				
精英机体	–				
BOSS 机体	MG V ダッシュガンダム				
ACE 机体	MG V2 アサルトバスタ－ガンダム				
挑战报酬					
未曾全灭通关	シ－ルドベ－スH-I×1				
击破所有的 ACE 机体	フェイズシフト装甲ベ－スH×3				

任务名	ブレイク・ピラ－	所在区域	Moon base	难度	★
通关条件	守住ピラ－三根以上	失败条件	剩余的ピラ－小于三根		
ACE 点数报酬	S（最低质カ－ボン ×1）、A（バズ－カベ－スH-I×1）、B（13000GP）、C（低质プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	HG デナン・ゾン、HG ザクⅡ（3 连装ミサイル・ポッド装备）、MG グフ、MG 高机动型ザク改				
精英机体	–				
BOSS 机体	MG グフカスタム				
ACE 机体	MG バンシィ・ノルン				
挑战报酬					
所有ピラ－都没被破坏	ライフルベ－スH-I×1				
击破所有的 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－スH×3				

任务名	ム－ン・アタック	所在区域	Moon base	难度	★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（最低质カ－ボン ×1）、A（シ－ルドベ－スH-I×1）、B（15500GP）、C（低质プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	HG デナン・ゾン、HG ザクⅡ（3 连装ミサイル・ポッド装备）、HG ヴィクトリ－ガンダム、MG デナン・ゾン、MG ザクⅡ改、HG ザクⅡ FS				
精英机体	–				
BOSS 机体	MG ダブルオ－ガンダムセブンソ－ド /G				
ACE 机体	MG ガンダム				
挑战报酬					
未曾全灭通关	アックスベ－スH-I×1				
击破所有的 ACE 机体	ガンダニュウムベ－スH×3				

任务名	巨大な足迹	所在区域	Moon base	难度	★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（追加装甲 ×1）、A（ランスベ－スH-I×1）、B（18000GP）、C（ウォッシングキット）				
登场机体					
通常机体	HG G-3 ガンダム、HG ガンキャノン、HG ガンタンク、HG デナン・ゾン、MG ガンダム、MG グフ				
精英机体	–				
BOSS 机体	ビグ・ザム				
ACE 机体	MG パ－フェクトストライクガンダム				
挑战报酬					
未曾全灭通关	ガトリングガンベ－スH-I×2				
击破所有的 ACE 机体	フェイズシフト装甲ベ－スH×3				

任务名	大峡谷	所在区域	Great canyon	难度	★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（ブレイクリペア）、A（ライフルベ－スH-I×2）、B（19500GP×1）、C（低质プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ザクⅡ、HG ザクマインレイヤ－、HG ザクⅡ（3 连装ミサイル・ポッド装备）、HG ザクⅡ FS、MG ザクⅡ S、MG ザクⅡ FS				
精英机体	MG ジオング				
BOSS 机体	PG ガンダム				
ACE 机体	MG ガンダム AGE-1 タイタス				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	シ－ルドベ－スH-I×2				
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	ガンダニュウムベ－スH×3				
击破所有的 ACE 机体	9000GP				

任务名	ア－クエンジェル防卫战 1	所在区域	Great canyon	难度	★★
通关条件	ア－クエンジェル防卫成功	失败条件	ア－クエンジェル被击破		
ACE 点数报酬	S（ブレイクロ－ダ－）、A（サ－ベルベ－スH-I×2）、B（22000GP）、C（高质プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG 陆战型ガンダム、MG ガンダム Ez8				
精英机体	MG グフカスタム				
BOSS 机体	MG ブル－ディスティニ－1 号机				
ACE 机体	MG ペイルライダ－				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ツインブレ－ドベ－スH-I×2				
击破所有的 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－スH×3				

任务名	峡谷の风	所在区域	Great canyon	难度	★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（パ－ツアウトロ－ダ－）、A（ガトリングガンベ－スH-I×2）、B（24500GP）、C（高质プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ジムⅡ、HG ジムⅢ、MG ガンダム Mk-Ⅱエゥ－ゴ仕样				
精英机体	MG 百式				
BOSS 机体	PG ガンダム Mk-Ⅱエゥ－ゴ仕样				
ACE 机体	MG Z ガンダム				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	マシンガンベ－スH-I×1				
击破所有的 ACE 机体	ガンダニュウムベ－スH×3				

任务名	キャニオン・ストライク	所在区域	Great canyon	难度	★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（パ－ツアウトリペア）、A（シ－ルドベ－スH-I×2）、B（27000GP）、C（高质プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	HG ソ－ドストライクガンダム、HG ランチャ－ストライクガンダム、MG ストライクル－ジュ、MG ソ－ドストライクガンダム、MG ランチャ－ストライクガンダム				
精英机体	MG ストライクル－ジュ				
BOSS 机体	PG エ－ルストライクガンダム				
ACE 机体	MG デスティニ－ガンダム				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	ランスベ－スH-I×2				
击破所有的 ACE 机体	VPS 装甲ベ－スH×3				

任务名	大峡谷を血に染めて	所在区域	Great canyon	难度	★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（自动防御プログラム）、A（バズ－カベ－スH-I×2）、B（29700GP）、C（高质プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	MG アストレイレッドフレ－ム、HG アストレイグリ－ンフレ－ム、HG アストレイブル－フレ－ム				
精英机体	MG ソ－ドストライクガンダム、MG アストレイレッドフレ－ム（フライユニット装备）				
BOSS 机体	MG デュエルガンダム、MG ランチャ－ストライクガンダム				
ACE 机体	MG フリ－ダムガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ライフルベ－スH-I×2				
击破所有的 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－スH×3				

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

高达破坏者2

TIPS 挑战任务团队战ACE机体出现条件小贴士：ACE机体的出现需要达到一定的ACE点数，剧情模式的大部分情况下ACE机体都是在最后出现的，挑战任务的机体则是需要在敌方的支援槽还剩差不多五分之一时就出现了，在那之前玩家需要尽量将点数升上去。

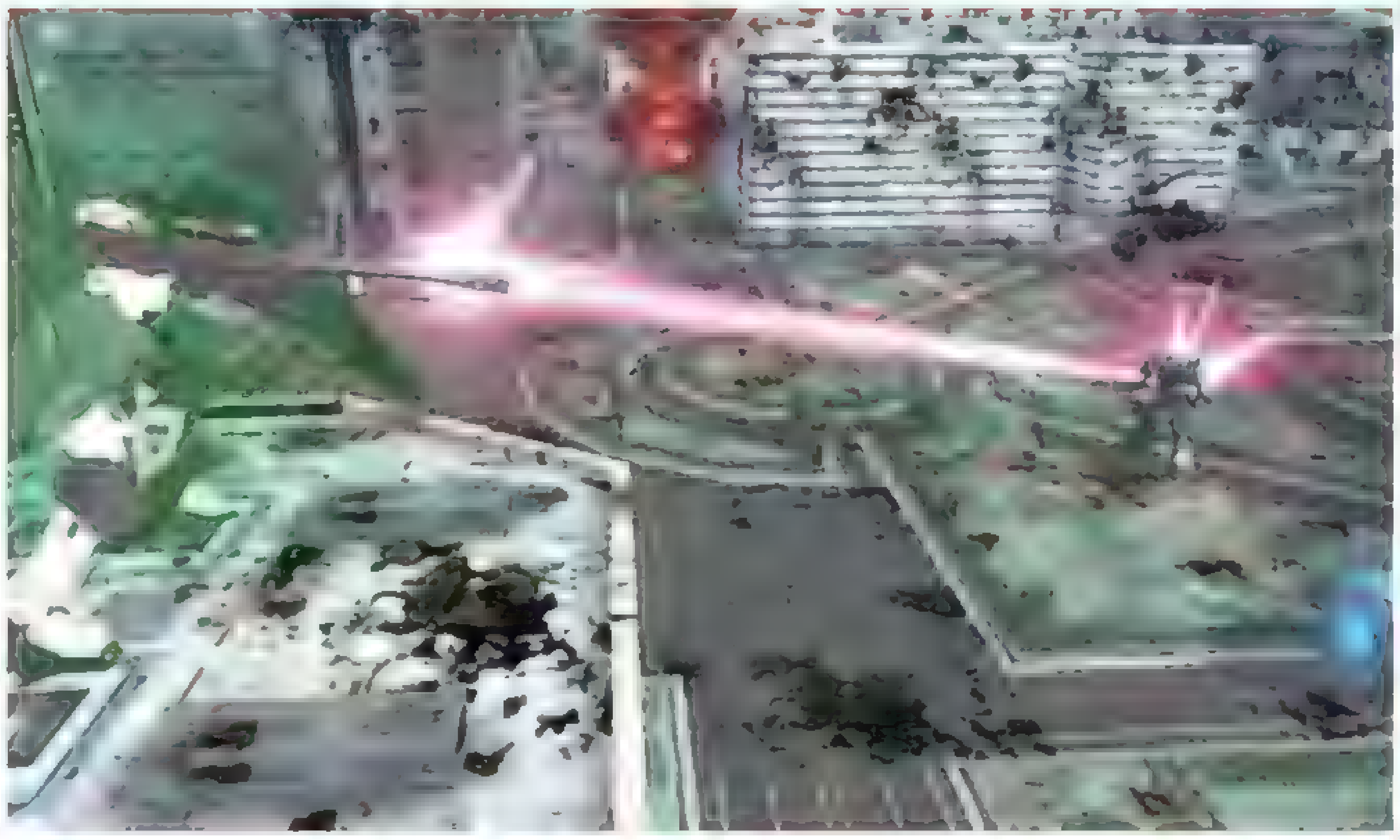
任务名	ホイ－ル・オブ・フォ－チュン	所在区域	Great canyon	难度	★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（対ビ－ムラミネ－トシ－ルド装甲）、A（ガトリングガンベ－ス H–I×3）、B（40000GP）、C（エアブラシキット）				
登场机体					
通常机体	HG ジム・カスタム、HG ドム・トロ－ペン（サンドブラウン）、HG デナン・ゾン、MG ガ－ベラ・テトラ、MG ガンダム試作 1 号机ゼフィランサス				
精英机体	MG ガンダム試作 2 号机サイサリス				
BOSS 机体	アドラステア				
ACE 机体	MG アストレイブル－フレ－ムセカンドリバイ				
挑战报酬					
未曾全灭通关	マシンガンベ－ス H–I×2				
击破所有的 ACE 机体	ガンダニュウムベ－ス H×3				

任务名	シ－サイド・ベ－ス	所在区域	Panama base	难度	★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（接合部精度向上）、A（マシンガンベ－ス H–I×2）、B（31000GP）、C（高质プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	HG ズゴッグ、HG アッガイ、HG ガフラン、MG ズゴッグ、MG ガフラン				
精英机体	MG シャア・アズナブル专用ゲルググ				
BOSS 机体	MG ケンプファ－				
ACE 机体	MG ガンダムデュナメス				
挑战报酬					
未曾全灭通关	サ－ベルベ－ス H–I×2				
击破所有的 ACE 机体	E カ－ボンベ－ス H×3				

任务名	キャッチ・ア・ウエイブ	所在区域	Panama base	难度	★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（バ－ニア追加）、A（ランスベ－ス H–I×2）、B（33500GP）、C（高质プラスチック ×10）				
登场机体					
通常机体	HG ジムⅢ、HG ズゴッグ、HG ジムⅡ、HG アッガイ、MG ガンダム Mk–Ⅱ ティタ－ンズ仕様、MG ズゴッグ				
精英机体	MG 百式、MG Z ガンダム				
BOSS 机体	PG ガンダム Mk–Ⅱティタ－ンズ仕様				
ACE 机体	MG ガンダム X				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	ガトリングガンベ－ス H–I×3				
击破所有的 ACE 机体	フェイズシフト装甲ベ－ス H×3				

任务名	大运河を血に染めて	所在区域	Panama base	难度	★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（ガ－ドリペア）、A（アックスベ－ス H–I×3）、B（40100GP）、C（希少プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ザクⅡ改、HG ズゴッグ、HG ガフラン、HG アッガイ、MG ガフラン、MG ケンプファ－、MG ハイゴッグ				
精英机体	MG ランチャ－ストライクガンダム、MG ベアッガイ				
BOSS 机体	PG マスタ－ガンダム				
ACE 机体	MG ガンダムヴァ－チエ				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	バズ－カベ－ス H–I×3				
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	E カ－ボンベ－ス H×3				
击破所有的 ACE 机体	29250GP				

任务名	ア－クエンジエル防卫战 2	所在区域	Panama base	难度	★★★
通关条件	ア－クエンジエル防卫成功	失败条件	ア－クエンジエル被击破		
ACE 点数报酬	S（EX チャ－ジャ－）、A（ライフルベ－ス H–I×3）、B（36000GP）、C（希少プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG アストレイグリ－ンフレ－ム、HG アストレイブル－フレ－ム、MG アストレイレッドフレ－ム				
精英机体	MG ブリッツガンダム				
BOSS 机体	MG エ－ルストライクガンダム、MG デュエルガンダム、MG ブリッツガンダム				
ACE 机体	MG ジャスティスガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	シ－ルドベ－ス H–I×3				
击破所有的 ACE 机体	ガンダリウムベ－ス H×3				



任务名	輝きを継ぐ者	所在区域	Panama base	难度	★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（追加シ－ルド装甲）、A（シ－ルドベ－ス H–I×3）、B（42500GP）、C（チッピングキット）				
登场机体					
通常机体	HG ズゴッグ、HG ザクⅡ改、HG アッガイ、HG ベアッガイ、HG ジム・コマンド、MG ハイゴッグ、MG ケンプファ－、MG ガンダム NT–1				
精英机体	MG 高机动型ザク後期型				
BOSS 机体	ビグ・ザム				
ACE 机体	MG ブル－ディステイニ –2 号机				
挑战报酬					
未曾全灭通关	ランスベ－ス H–I×3				
击破所有的 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－ス H×3				

任务名	立ちはだかるもの	所在区域	Space	难度	★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（オ－トバランサ）、A（ツインブレ－ドベ－ス H–I×3）、B（45000GP）、C（希少プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	HG ト－ルギス HG ジンクスⅢ				
精英机体	–				
BOSS 机体	ドミニオン				
ACE 机体	–				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ロングライフルベ－ス H–I×3				
我军战力槽残留量 25% 以上时通关	VPS 装甲ベ－ス H×3				

任务名	アドヴエント	所在区域	Space	难度	★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（ベクタ－ドノズル）、A（マシンガンベ－ス H–I×3）、B（47500GP）、C（伤处理キット）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	–				
BOSS 机体	ディビニダド				
ACE 机体	–				
挑战报酬					
未曾全灭通关	サ－ベルベ－ス H–I×3				

任务名	孤独な战场	所在区域	Africa tower	难度	★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（パ－ツアウトリペア＋）、A（ムチベ－ス H–I×3）、B（50000GP）、C（低质强化プラスチック ×8）				
登场机体					
通常机体	HG ジンクス、HG ガンダムサンドロック、HG ガンダムヘビ－ア－ムズ、MG シエンロンガンダム				
精英机体	MG シエンロンガンダム				
BOSS 机体	PG エ－ルストライクガンダム、PG アストレイレッドフレ－ム改				
ACE 机体	MG ガンダム AGE–2 ノ－マル				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	アックスベ－ス H–II×1				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	ガトリングガンベ－ス H–I×3				
击破所有的 ACE 机体	25500GP				

任务名	フロント・ライン	所在区域	Africa tower	难度	★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（リペアオ－グメンタ＋）、A（ロングライフベ－スH–II×1）、B（51500GP）、C（低质强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ガンダム、Mk– II エウ－ゴ仕様、HG 百式				
精英机体	MG ジンクス、MG ジンクスIII、MG ノ－ベルガンダム、MG ドラゴンガンダム、MG マスタ－ガンダム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG Z ガンダム、MG ZZ ガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	大剑ベ－スH–I×3				
击破 1 台 ACE 机体	VPS 装甲ベ－ス H×3				

任务名	ドミネ－ション	所在区域	Africa tower	难度	★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（パ－ツアウトロ－ダ－+）、A（ライフルベ－スH–II×1）、B（54000GP）、C（低质强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ジンクス、HG ジンクスIII、HG シェンロンガンダム、HG ガンダムヘビ－ア－ムズ				
精英机体	MG ジンクス、MG ジンクスIII、MG ガンダムヴア－チエ、MG ガンダムキュリオス、MG ガンダムデュナメス				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ガンダムデスサイズヘル、MG ガンダムサンドロック改				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	シ－ルドベ－スH–II×1				
击破 1 台 ACE 机体	ガンダリウムベ－ス H×3				

任务名	スタンド・バイ	所在区域	Africa tower	难度	★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（マ－シャルオプティマイザ）、A（アックスベ－スH–II×1）、B（56500GP）、C（低质强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ジンクスIII、HG ジンクス、MG ガンダムデュナメス				
精英机体	MG ガンダムヴア－チエ、MG ガンダムキュリオス、MG GN ア－チャ－				
BOSS 机体	PG ダブルオ－ライザ－				
ACE 机体	MG スサノオ				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	バズ－カベ－スH–II×1				
击破所有的 ACE 机体	E カ－ボンベ－ス H×3				

任务名	煌めく光の中で	所在区域	Africa tower	难度	★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（ロングライフルオプティマイザ）、A（シ－ルドベ－スH–II×1）、B（59000GP）、C（低质强化プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	HG ジンクスIII、MG ジンクスIII、MG ゲルググ J				
精英机体	MG ガ－ベラ・テトラ、MG ジム・カスタム、MG ガンダム试作 1 号机ゼフィランサス				
BOSS 机体	ガンダム试作 3 号机デンドロビウム				
ACE 机体	MG ガンダム试作 1 号机ゼフィランサス Fb、MG ガンダム试作 2 号机サイサリス				
挑战报酬					
破坏ガンダム试作 3 号机デンドロビウム的所有部件	ランスベ－スH–II×1				
击破所有的 ACE 机体	ライフルマスタリコンバ－タ ×3				

任务名	オ－ビタル・マニュ－バ	所在区域	Orbital ring	难度	★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（ブ－スタ－强化）、A（ツインブレ－ドベ－スH–I×4）、B（10000GP）、C（低质强化プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	–				
BOSS 机体	アルヴアト－レ				
ACE 机体	–				
挑战报酬					
未曾全灭通关	ツインブレ－ドベ－スH–II×1				

任务名	ハ－ト・オブ・ゴ－ルド	所在区域	Orbital ring	难度	★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S(核融合炉)、A(バズ－カベ－スH–II×1)、B(63000GP)、C(足元汚しキット)				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	–				
BOSS 机体	アルヴアアロン、アルヴアト－レ				
ACE 机体	–				
挑战报酬					
破坏 BOSS 的 1 个部件	ライフルベ－スM–I×1				
破坏 BOSS 的 2 个部件	サイコフレ－ムベ－ス H×3				

任务名	悲しみのかけら	所在区域	Frontia–i	难度	★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（ムチオプティマイザ）、A（ムチベ－スH–II×1）、B（65500GP）、C（高质强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	MG ジ・OHG ドライセン（ユニコ－ン Ver.）				
精英机体	MG Z ガンダム、MG ガンダム Mk– II ティタ－ンズ仕样、MG 百式、MG ZZ ガンダム、MG キュベレイ				
BOSS 机体	PG ガンダム Mk– II エウ－ゴ仕様、PG ガンダム Mk– II ティタ－ンズ仕様				
ACE 机体	MG ガンダム AGE–2 ノ－マル、MG V2 バスタ－ガンダム				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	アックスベ－スM–I×1				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	ガンダニュウムベ－ス H×3				
击破所有的 ACE 机体	33000GP				

任务名	リソ－ス・ウオ－	所在区域	Frontia–i	难度	★★★★★
通关条件	守住 2 个以上的防卫目标	失败条件	防卫目标少于 2 个		
ACE 点数报酬	S（マシンガンオプティマイザ）、A（ランスベ－スH–II×2）、B（68000GP）、C（高质强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ドライセン（ユニコ－ン Ver.）、HG デナン・ゾン、HG ザクIII（3 连装ミサイル・poddo 装备）、HG ジムIII、MG ガンダム X ディバイダ－				
精英机体	MG ユニコ－ンガンダム、MG バンシィ				
BOSS 机体	MG ガンダム X、MG ガンダムヴアサ－ゴチェストブレイク				
ACE 机体	MG Hi– ν ガンダム				
挑战报酬					
所有防卫目标都没被破坏	ガトリングガンベ－スM–I×1				
击破所有的 ACE 机体	ロングライフルマスタリコンバ－タ－×3				

任务名	炎上するフロンティア	所在区域	Frontia–i	难度	★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S(バズ－カオプティマイザ)、A(ライフルベ－スM–I×1)、B(70500GP)、C（高质强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	MG デナン・ゾン、MG ザクII（3 连装ミサイル・ポッド装备）、MG Z プラス C1、MG ガンダムヴアサ－ゴ、MG シェンロンガンダム				
精英机体	MG シナンジュ、MG ユニコ－ンガンダム				
BOSS 机体	PG ゴッドガンダム、PG マスタ－ガンダム				
ACE 机体	MG ソ－ドインパルスガンダム、MG ブラストインパルスガンダム				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	シ－ルドベ－スM–I×1				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	ガンダリウムベ－ス M×3				
击破所有的 ACE 机体	36000GP				

任务名	コンクエスト	所在区域	Frontia–i	难度	★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ガトリングオプティマイザ）、A（アックスベ－スM–I×1）、B（72000GP）、C（高质强化プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	HG ギラ・ド－ガ、MG Zプラス C1				
精英机体	MG ギラ·ド－ガ、MG ヤクト·ド－ガ、MG ユニコ－ンガンダム、MG バンシィ・ノルン、MG シナンジュ、MG ロ－ゼン・ズ－ル				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG Sガンダム、MG Sガンダム（ブ－スタ－・ユニット装着型）				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	バズ－カベ－スM–I×1				
击破 1 台 ACE 机体	ランスマスタリコンバ－タ－×3				

任务名	フレンドリィ	所在区域	Frontia–i	难度	★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（ツインブレ－ドオプティマイザ）、A（大剑ベ－スM–I×1）、B（74500GP）、C（高质强化プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	MG ペイルライダ－				
精英机体	MG ブル－ディスティニ－1号机、MG ブル－ディスティニ－2号机、MG ブル－ディスティニ－3号机				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG プロヴィデンスガンダム、MG レジェンドガンダム				
挑战报酬					
未曾全灭通关	ムチベ－スM–I×1				
击破所有的 ACE 机体	フェイズシフト装甲ベ－スM×3				

任务名	月に吠える	所在区域	Moon base	难度	★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（アックスオプティマイザ）、A（シ－ルドベ－スM–I×1）、B（80300GP）、C（希少强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ギラ・ド－ガ、MG ガンダムヴァサ－ゴ、MG ガンダムXディバイダ－				
精英机体	MG ガンダムヴァサ－ゴチェストブレイク、MG ガンダムX				
BOSS 机体	PG Zガンダム				
ACE 机体	MG ν ガンダム、MG サザビ－				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	ランスベ－スM–I×1				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	VPS 装甲ベ－スM×3				
击破所有的 ACE 机体	58500GP				

任务名	オン・ザ・トレイル	所在区域	Great canyon	难度	★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（大剑オプティマイザ）、A（マシンガンベ－スM–I×1）、B（82900GP）、C（希少强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ガンダム AGE–1 タイタス、HG ノ－ベルガンダム、MG ガンダム AGE–1 タイタス、MG ノ－ベルガンダム、MG マスタ－ガンダム				
精英机体	MG ドラゴンガンダム、MG シェンロンガンダム、MG ビルドバ－ニングガンダム				
BOSS 机体	PG ゴッドガンダム				
ACE 机体	MG ? ガンダム				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	サ－ベルベ－スM–I×2				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	Eカ－ボンベ－スM×3				
击破所有的 ACE 机体	60750GP				

任务名	パナマ	所在区域	Panama base	难度	★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（ランスオプティマイザ）、A（ムチベ－スM–I×1）、B（85500GP）、C（希少强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ブラストインパルスガンダム、MG ソ－ドインパルスガンダム				
精英机体	MG ソ－ドストライクガンダム、MG ランチャ－ストライクガンダム、MG ソ－ドインパルスガンダム、MG ブラストインパルスガンダム				
BOSS 机体	PG エ－ルストライクガンダム				
ACE 机体	MG フリ－ダムガンダム				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	アックスベ－スM–I×2				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	ガンダニュウムベ－スM×3				
击破所有的 ACE 机体	63000GP				

任务名	ステイアウエイ・トウ・ヘブン	所在区域	Africa tower	难度	★★★★★★
通关条件	守住 2 个以上的防卫目标	失败条件	防卫目标少于 2 个		
ACE 点数报酬	S（スラスタ－强化）、A（ロングライフベ－スM–I×1）、B（83500GP）、C（希少强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	MG ヴィクトリ－ガンダム、MG V2ガンダム、MG ガンダム AGE–2 ノ－マル				
精英机体	MG ガンダムデュナメス、MG ガンダムキュリオス、MG ガンダムヴァ－チェ、MG フリ－ダムガンダム、MG ディスティニ－ガンダム				
BOSS 机体	PG ウイングガンダムゼロ				
ACE 机体	MG ウイングガンダムゼロ、MG ガンダムデスサイズヘル				
挑战报酬					
所有防卫目标都没被破坏	大剑ベ－スM–I×2				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	VPS 装甲ベ－スM×3				
击破所有的 ACE 机体	43500GP				

任务名	宇宙に笑く花	所在区域	Frontia–i	难度	★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（チタン合金）、A（ライフルベ－スM–I×2）、B（86000GP）、C（希少强化プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	–				
BOSS 机体	ラフレシア				
ACE 机体	–				
挑战报酬					
未曾全灭通关	シ－ルドベ－スM–I×2				

任务名	グラビティ	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（接合部精度向上＋）、A（サ－ベルベ－スM–I×2）、B（88500GP）、C（希少强化プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG ガンダム、MG ガンダム Mk–Ⅱティタ－ンズ仕様、MG エ－ルストライクガンダム、MG フォ－スインパルスガンダム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ユニコ－ンガンダム、MG バンシィ（ア－ムド・ア－マ－装备）				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ツインブレ－ドベ－スM–I×2				
击破 1 台 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－スM×3				

任务名	アウタ－・シエル	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（パ－ツアウト EX チャ－ジ＋）、A（アックスベ－ス M–I×2）、B（91000GP）、C（希少强化プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	HG クロスボ－ン・ガンダム X1、HG ガンダム AGE–2 ダ－クハウンド、MG ギラ・ド－ガ				
精英机体	MG ヤクト・ド－ガ、MG シナンジュ、MG ロ－ゼン・ズ－ル、MG サザビ－				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG クロスボ－ン・ガンダム X1、MG ガンダム AGE–2 ダ－クハウンド				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	バズ－カベ－ス M–I×2				
击破 1 台 ACE 机体	E カ－ボンベ－ス M×3				

任务名	ブリッジヘッド	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（バ－ストゲイン）、A（シ－ルドベ－ス M–I×2）、B（92500GP）、C（低质高刚性プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	MG ヴィクトリ－ガンダム、MG ガンダムサンドロック改、MG ガンダムヘビ－ア－ムズ				
精英机体	MG V2 アサルトガンダム、MG ガンダムデスサイズヘル、MG ゴッドガンダム、MG ガンダム X				
BOSS 机体	PG ユニコ－ンガンダム、PG ウイングガンダムゼロ				
ACE 机体	MG ストライクル－ジュ（オオトリ装备）、MG アカツキ（シラヌイ装备）				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	VPS 装甲ベ－ス M×3				
击破所有的 ACE 机体	48000GP				

任务名	ステイ・ゴ－ルド	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（ブレイク EX チャ－ジ＋）、A（ツインブレ－ドベ－ス M–I×2）、B（95000GP）、C（低质高刚性プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	–				
BOSS 机体	アルヴァアロン、アルヴァト－レ				
ACE 机体	–				
挑战报酬					
破坏 BOSS 的 1 个部件	ロングライフルベ－ス M–I×2				
破坏 BOSS 的 2 个部件	ガンダリウムベ－ス M×3				

任务名	フォ－リング・スカイ	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（チョバム装甲）、A（ムチベ－ス M–I×1）、B（95000GP）、C（低质高刚性プラスチック ×4）				
登场机体					
通常机体	MG ギラ・ド－ガ、MG 百式、MG キュベレイ				
精英机体	MG ジ・O、MG キュベレイ、MG ZZ ガンダム、MG S ガンダム、MG Z ガンダム、MG Z プラス C1				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG Z ガンダム、MG ジ・O				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	アックスベ－ス M–I×2				
击破 1 台 ACE 机体	ガンダニュウムベ－ス M×2				

任务名	阻止限界点	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（バ－ストチャ－ジャ－）、A（ロングライフベ－ス M–I×2）、B（100000GP）、C（低质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG ν ガンダム、MG ガンダムキュリオス、MG ガンダム试作 2 号机サイサリス、MG ガ－ベラ・テトラ				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ストライクフリ－ダムガンダム、MG デスティニ－ガンダム、MG レジェンドガンダム、MG フォ－スインパルスガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	大剑ベ－ス M–I×3				
击破 1 台 ACE 机体	VPS 装甲ベ－ス M×3				

任务名	ブレイク・アイランド	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（パ－ツアウトバ－ストチャ－ジ）、A（アックスベ－ス M–I×3）、B（102500GP）、C（低质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	HG ブラストインパルスガンダム、MG フリ－ダムガンダム、MG アカツキ（オオワシ装备）				
精英机体	MG デスティニ－ガンダム、MG サザビ－、MG ガンダム AGE–1 タイタス、MG ν ガンダム				
BOSS 机体	PG ν ガンダム、PG ストライクフリ－ダムガンダム				
ACE 机体	MG ユニコ－ンガンダム、MG バンシィ・ノルン				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	バズ－カベ－ス M–II×1				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	E カ－ボンベ－ス M×3				
击破所有的 ACE 机体	52500GP				

任务名	愿い	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我方全灭		
ACE 点数报酬	S（核分裂炉）、A（大剑ベ－ス M–I×3）、B（104000GP）、C（高质高刚性プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	–				
BOSS 机体	PG ν ガンダム、PG ユニコ－ンガンダム、PG ウイングガンダムゼロ、PG ゴッドガンダム、PG ダブルオ－ライザ－、PG ストライクフリ－ダムガンダム、デビルガンダム				
ACE 机体	–				
挑战报酬					
未曾全灭通关	ムチベ－ス M–I×3				

任务名	选ばれし者达の战い	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ガンダニュウム合金）、A（ロングライフベ－ス M–II×1）、B（11100GP）、C（高质高刚性プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	–				
BOSS 机体	PG ガンダム Mk–II エゥ－ゴ仕様、PG Z ガンダム、PG エ－ルストライクガンダム、PG アストレイレッドフレ－ム改、PG ゴッドガンダム、PG マスタ－ガンダム、PG ν ガンダム、PG ユニコ－ンガンダム				
ACE 机体	MG ダブルオ－ガンダム、MG フリ－ダムガンダム、MG シャイニングガンダム、MG ウイングガンダム				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	大剑ベ－ス M–II×1				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	VPS 装甲ベ－ス M×3				
击破所有的 ACE 机体	83250GP				

任务名	ア－クエンジエル防卫战 3	所在区域	Panama base	难度	★★★★★★★★★
通关条件	ア－クエンジエル防卫成功	失败条件	ア－クエンジエル被击破		
ACE 点数报酬	S（大型バ－ニア追加）、A（サ－ベルベ－ス M–II×1）、B（109000GP）、C（高质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	MG V ダッシュガンダム、MG エ－ルストライクガンダム				
精英机体	MG ソ－ドストライクガンダム、MG プロヴィデンスガンダム				
BOSS 机体	HG ストライクル－ジュ、HG パ－フェクトストライクガンダム、MG V2 アサルトガンダム、MG V2 バスタ－ガンダム				
ACE 机体	MG フリ－ダムガンダム、MG ジャスティスガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ツインブレ－ドベ－ス M–I×4				
击破所有的 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－ス M×3				

任务名	グレ－ト・ストラタム	所在区域	Great canyon	难度	★★★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ルナチタニウム合金）、A（ガトリングガンベ－ス M–II×1）、B（111500GP）、C（高质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	MG ザクⅡ S、MG ガンキャノン				
精英机体	MG ガンタンク、MG ガンキャノン、MG ガンダム、MG ジオング、MG 高机动型ゲルググ、MG 高机动型ザク改				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ペイルライダ－、MG ガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	マシンガンベ－ス M–II×2				
击破 1 台 ACE 机体	ガンダニュウムベ－ス M×3				

任务名	ブル－・ム－ン	所在区域	Moon base	难度	★★★★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（フィ－ドフォワ－ド制御装置）、A（シ－ルドベ－ス M–II×1）、B（118900GP）、C（高质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	MG ガンダム Mk–Ⅱエウ－ゴ仕様、MG ジムⅢ、MG Z ガンダム、MG キュベレイ				
精英机体	MG キュベレイ Mk–Ⅱ、MG ジ・OMG キュベレイ				
BOSS 机体	PG ガンダム Mk–Ⅱエウ－ゴ仕様、PG Z ガンダム				
ACE 机体	MG S ガンダム、MG ZZ ガンダム				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	ランスベ－ス M–II×2				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	VPS 装甲ベ－ス M×3				
击破所有的 ACE 机体	87750GP				

任务名	天の架け桥	所在区域	Africa tower	难度	★★★★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（マ－シャルオプティマイザ＋）、A（バズ－カベ－ス M–II×2）、B（120500GP）、C（高质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	MG ジム・カスタム、MG 陆战型ガンダム、MG ガンダム NT–1、MG ゲルググ J				
精英机体	MG ハイゴッグ、MG アッガイ、MG ガンダム Ez8、MG ケンプファ－				
BOSS 机体	ガンダム试作 3 号机デンドロビウム				
ACE 机体	MG ガンダム试作 1 号机ゼフィランサス、MG ガンダム试作 2 号机サイサリス				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ライフルベ－ス M–II×2				
击破所有的 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－ス M×3				

任务名	先驱者	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ツインブレ－ドオプティマイザ＋）、A（ムチベ－ス M–II×1）、B（123100GP）、C（高质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	MG ガンダムエクシア、MG ジンクス、MG ガンダムヴァ－チェ				
精英机体	MG スサノオ、MG ガンダムキュリオス、MG ガンダム X ディバイダ－、MG ダブルオ－ガンダム				
BOSS 机体	PG ダブルオ－ライザ－、PG アルヴァアロン				
ACE 机体	MG クロスボ－ン・ガンダム X1 改・改、MG ガンダム X				
挑战报酬					
破坏 PG 规格机体的 1 个部件	アックスベ－ス M–II×1				
破坏 PG 规格机体的 2 个部件	E カ－ボンベ－ス M×3				
击破所有的 ACE 机体	92250GP				

任务名	オ－バ－・ザ・ム－ン	所在区域	Moon base	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	守住 3 个以上的防卫目标	失败条件	防卫目标少于 3 个		
ACE 点数报酬	S（アックスオプティマイザ＋）、A（大剑ベ－ス M–II×2）、B（120500GP）、C（高质高刚性プラスチック ×10）				
登场机体					
通常机体	MG ドラゴンガンダム、MG ノ－ベルガンダム、MG ライジングガンダム				
精英机体	MG シャイニングガンダム、MG ゴッドガンダム、MG マスタ－ガンダム				
BOSS 机体	PG マスタ－ガンダム、PG ゴッドガンダム				
ACE 机体	MG ビルドバ–ニングガンダム、MG ビルドストライクガンダム（フルパッケ–ジ）				
挑战报酬					
所有防卫目标都没被破坏	ムチベ－ス M–II×1				
击破所有的 ACE 机体	ガンダニュウムベ－ス M×3				

任务名	ア－クエンジエル防卫战 4	所在区域	Panama base	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	ア－クエンジエル防卫成功	失败条件	ア－クエンジエル被击破		
ACE 点数报酬	S（大型バ－ニア追加）、A（サ－ベルベ－ス M–II×1）、B（109000GP）、C（高质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	MG V ダッシュガンダム、MG エ－ルストライクガンダム				
精英机体	MG ソ－ドストライクガンダム、MG プロヴィデンスガンダム				
BOSS 机体	HG ストライクル－ジュ、HG パ－フェクトストライクガンダム、MG V2 アサルトガンダム、MG V2 バスタ－ガンダム				
ACE 机体	MG フリ－ダムガンダム、MG ジャスティスガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ツインブレ－ドベ－ス M–I×4				
击破所有的 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－ス M×3				

任务名	蹂躏攻击	所在区域	Africa tower	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（マシンガンオプティマイザ＋）、A（マシンガンベ－ス M–II×3）、B（129900GP）、C（希少高刚性プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	MG アストレイレッドフレ－ム、MG アストレイグリ－ンフレ－ム、MG Z プラス C1				
精英机体	MG S ガンダム（ブ－スタ－・ユニット装着型）、MG アストレイレッドフレ－ム改、MG アストレイブル－フレ－ムセカンドリバイ、MG S ガンダム				
BOSS 机体	PG アストレイレッドフレ－ム改、ビグ・ザム				
ACE 机体	MG パ－フェクトジオング、MG パ－フェクトストライクガンダム				
挑战报酬					
破坏 BOSS 的 1 个部件	サ－ベルベ－ス M–II×2				
破坏 BOSS 的 2 个部件	VPS 装甲ベ－ス M×3				
击破所有的 ACE 机体	96750GP				

任务名	蜘蛛の糸	所在区域	Africa tower	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	守住 3 个以上的防卫目标	失败条件	防卫目标少于 3 个		
ACE 点数报酬	S（ガトリングオプティマイザ＋）、A（ランスベ－ス M–II×4）、B（127000GP）、C（希少高刚性プラスチック ×40）				
登场机体					
通常机体	MG ジンクスⅢ、MG GN ア－チャ－、MG ガンダムキュリオス、MG ガンダムデュナメス				
精英机体	MG ガンダムヴァ－チェ、MG ガンダムデュナメス、MG ガンダムエクシア、MG ダブルオ－ライザ－				
BOSS 机体	PG ダブルオ－ライザ－				
ACE 机体	MG ダブルオ－ライザ－セブンソ－ド /G、MG スサノオ				
挑战报酬					
所有防卫目标都没被破坏	マシンガンベ－ス M–II×4				
破坏 BOSS 的 2 个部件	ガンダリウムベ－ス M×3				
击破所有的 ACE 机体	66000GP				

任务名	月に丛云 花に风	所在区域	Frontia–i	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ガンダリウム合金）、A（ライフルベ－ス M–II×9）、B（168700GP）、C（希少高剛性プラスチック ×40）				
登场机体					
通常机体	MG ギラ・ド－ガ、MG ジエスタ、MG ギラ・ド－ガ（レズン专用）				
精英机体	MG ジエスタ・キャノン、MG ヤクト・ド－ガ（ギュネイ专用）、MG ヤクト・ド－ガ（クエス专用）				
BOSS 机体	PG ν ガンダム、PG ユニコ－ンガンダム、ラフレシア				
ACE 机体	MG ユニコ－ンガンダム、MG ν ガンダム				
挑战报酬					
破坏 BOSS 的 1 个部件	ランスベ－ス M–II×4				
破坏 BOSS 的 2 个部件	サイコフレ－ムベ－ス M×3				
击破所有的 ACE 机体	253125GP				

任务名	终末の扉	所在区域	Island iffish	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	消灭区域内的所有敌人	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（サイコフレ－ム）、A（ライフルベ－ス M–II×12）、B（171900GP）、C（希少高剛性プラスチック ×40）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	–				
BOSS 机体	PG Z ガンダム、PG ν ガンダム、PG ユニコ－ンガンダム、PG エ－ルストライクガンダム、PG アストレイレッドフレ－ム改、PG ストライクフリ－ダムガンダム、PG マスタ－ガンダム、PG ウイングガンダムゼロ、PG ダブルオ－ライザ－				
ACE 机体	MG ダブルオ－ライザ－、MG ストライクフリ－ダムガンダム、MG ゴッドガンダム、MG ウイングガンダムゼロ				
挑战报酬					
破坏 BOSS 的 1 个部件	アックスベ－ス M–II×2				
破坏 BOSS 的 2 个部件	E カ－ボンベ－ス M×3				
击破所有的 ACE 机体	258750GP				

奖杯列表

类型	标题	说明
白金	マスタ－・オブ・ブレイカ–2	获得该奖杯之外的所有奖杯
金杯	アルティメット・ブレイカ－	所有任务取得 S 评价
银杯	キング・オブ・チャレンジャ－	完成所有挑战任务
银杯	ミッション・コンプリ－ト	完成所有的主线任务
银杯	EX コレクタ－	习得所有的 EX 技能
银杯	バ－ストコレクタ－	习得所有的バ－ストアクション
铜杯	なかなかのガンプラ	制作或合成了 Lv10 的 HG 部件
银杯	最高のガンプラ	制作或合成了 Lv20 的 HG 部件
银杯	究极のガンプラ	制作了 Lv10 的 MG 部件
铜杯	熟练ガンプラビルダ－	可以分配强化点数
铜杯	ス－パ－・ガンプラビルダ－	可以进行アビリティ的强化
铜杯	アルティメット・ガンプラビルダ－	可以进行アビリティ的更换
铜杯	入魂のガンプラ	将某个アビリティ强化至 Lv10
铜杯	ソ－ドダンサ－	使用ダブルサ－ベル类武器的△键攻击将敌人的部件打飞时获得称号“ソ－ドダンサ－”
铜杯	アックスブレイク	使用アックス类武器破坏敌人的シ－ルド或者将敌人的部件打飞时获得称号“アックスブレイク”
铜杯	ランスチャ－ジ	使用ランス类武器的 EX 技能来妨碍敌人的行动时获得称号“ランスチャ－ジ”
铜杯	デッドエンドバスタ－	使用大剑类的武器在敌人部件分离时再次将敌人的部件打飞时获得称号“デッドエンドバスタ－”
铜杯	バインドウイップ	使用ムチ类武器的 EX 技能来让敌人进入ショック状态时获得称号“バインドウイップ”
铜杯	ブレ－ドバリア	使用ツインブレ－ド类武器的回转攻击来弹开敌人的攻击时获得称号“ブレ－ドバリア”
铜杯	レスリングクロ－	使用只有部分机体才能使用的投技来击破敌人时获得称号“レスリングクロ–”
铜杯	ガンダムファイト・レディ－・ゴ－!!	使用ビルドバ－ニング这类使用拳法的机体通关任务
铜杯	マニピュレ－タ－の使い方	使用卸除近接武器后能够使用的格斗技来通关任务
铜杯	ガンダムを破坏する者	击败 1/60 比例的机体
铜杯	INVITATION	通关序章，流程奖杯
银杯	SUCCEED	通关第三大章，流程奖杯
金杯	WISH TO SEE YOU AGAIN	击败デビルガンダム，流程奖杯
银杯	试される力	完成エクストラミッションフェ－ズ 1
铜杯	目览める力	发动觉醒模式
铜杯	想いの力	发动进化之后的觉醒模式
铜杯	エアブラシ	在涂装系统里进行“エアブラシキット”处理
铜杯	ウオッシング	在涂装系统里进行“ウォッシングキット”处理
铜杯	足元汚し	在涂装系统里进行“足元汚しキット”处理
铜杯	チッピング	在涂装系统里进行“チッピングキット”处理
铜杯	バトルダメ－ジ	在涂装系统里进行“伤处理キット”处理
铜杯	俺のガンダム	编辑机体的名称
铜杯	ガンプラはどんな自由な发想で作ったっていいんだ!	利用スクラッチ进行部件的改造
铜杯	この武器は自分は见ていません!	利用ウエポンビルド进行武器的合成
铜杯	またこいつを记录回路に取り付けろ	第一次装备强化モジュ－ル
铜杯	ガンプラにはさまざまな乐しみ方があるのだよ	获得 50 种贴纸
铜杯	ガンプラは常に进化している	获得 100 种贴纸
银杯	この机体を君色に染め上げて欲しい	获得 150 种贴纸
铜杯	携行アイテムは装备しないと意味が无いぞ	在商店购买了携行アイテム
铜杯	ナチュラルコ－ディネイタ－	在商店里更换了驾驶员服装
铜杯	珠玉のボックスア－ト	在商店里购买了钢普拉
铜杯	HG ボックスタワ－	在商店里购买了 10 个 HG 钢普拉
铜杯	MG ボックスマウンテン	在商店里购买了 10 个 MG 钢普拉
铜杯	俺がマスタ－グレ－ドだ!	利用 MG 比例的部件制作一个机体
铜杯	ハイブレイカ－	利用 1/144 比例的机体击破 1000 个敌人
铜杯	マスタ－ブレイカ－	利用 1/100 比例的机体击破 200 个敌人
铜杯	パ－フェクトブレイカ－	利用 1/60 比例的机体击破 50 个敌人
铜杯	パ－ツアウトブレイカ－	在部件被打飞的情况下击破 1000 个敌人
铜杯	それでも守りたい据点があるんだ	在防御对象的耐久值为 75% 以上的情况下完成任务

本作的奖杯难度不高，全 EX 技能的奖杯可以通过直接在商店里购买机体以及完成任务获得 ACE 点数报酬来进行获得，唯一有些难度的就是全任务 S 评价的奖杯。不过本作支持网战和在线联机（不过不支持跨平台联机），所以卡关的时候就去多人模式开个房间找些玩家组个队去刷刷就行了，遇上些难度低的任务难刷出高分的话就建议换上些等级低的武器去单刷。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：宇宙人

因为篇幅的关系使得PSV的年末大作《梦幻之星 新星》只能在360期刊登一期特快专递，因此这期便借“成就奖杯堂”栏目补完一些难点奖杯的取得方法，以便大家能更轻松地取得本作的白金奖杯。

奖杯总数	47	铜杯	34	银杯	9	金杯	3	白金	1

奖杯综述

本作的白金难度较低，不过因为某些奖杯要刷，所以要花一些时间而且最后的过程也比较枯燥。游戏基本没有会错过的奖杯（哪怕某些角色领了便当），后面都可以补回来。

白金难度	2/10
白金所需时间	约50小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件要求	无

剧情类奖杯

剧情奖杯一共有9个，因为本作没有多结局设定，所以一周目通关就能全部解锁。另外还有类似“**アルテイオスハンター**”之类首次打倒大型BOSS解锁的奖杯也可以一并解锁。游戏通关并且所有既存的任务完成了之后还会追加一系列的高难度任务，这些任务的难度固定为Very Hard，并且有一部分跟奖杯有关的大型敌人要到这些任务中才会出现。

好感度相关奖杯

玩家跟不同NPC之间有好感度的设定，不过只有主要角色会有对应的奖杯。这些角色分别为**ルティナ、セイル、イズナ、レイヴァン、キサラ、リ－ティア、カリスト、オルクス、ヒュペリオン、ヨミ、シャロン**和**フィルディア**。提升好感度最主要的方法是完成约束以及带他们出去战斗，不过部分角色无法参战，只能靠约束提升。

好感度的等级为“他人→知人→友人→仲间→亲友”，不过剧情发展到换据点之前最高只能到“友人”级别。升到友人、仲间、亲友这三个等级的时候都会触发该NPC的相关剧情（头上会有红色符号提示），这些剧情必须完成。升到亲友等级并且完成对应的角色任务之后就能解锁该角色的奖杯（**キサラ**和**リ－ティア**只会触发事件）。

除了**フィルディア**之外，所有角色的奖杯都不要求完成全约束。而**フィルディア**可以在通关之后到冷冻室花钱将她解冻出来，当她的好感度达到“亲友”并且完成了全部约束之后才会触发最后的任务。

ソードDEデート

取得条件：完成任务“**ラストデ－ト**”。

奖杯说明：全角色的好感度奖杯解锁之后，到据点下层的桥上会触发**フィルディア**的剧情，并且会出现最后的任务“**ラストデ－ト**”，这个任务堪称全游戏最困难的任务，限时40分钟要击败6只Lv100的大型BOSS。完成之后可以获得**フィルディア**的大剑“**モ－ニング・レッド**”。这也是全游戏最强的大剑。

师范

取得条件：等级升到Lv100。

奖杯说明：虽要升到Lv100满级，但其实等级不用太刻意去刷，个人建议如果条件允许尽量打高难度，因为这样经验值会多很多。游戏白金不需要全任务全难度清掉。但毕竟后面还有Very Hard难度，要是想高效地升级或者全职业制霸，这里建议大家做那些可以重复接并且经验值高的约束来升。可重复接的约束完成一次之后，再做三个任务左右就会重新出现。推荐的约束可参考底下表格。

湯けむりの向こう側へ

取得条件：触发温泉事件

奖杯说明：游戏通关之后到冷冻室将**フィルディア**解冻出来之后，实验室（**ラボ**）那边会追加建设温泉的选项，迷你温泉要50000G，而大的需要60000G，开发任意一个出来并在据点里设置好就能触发温泉事件。温泉事件里面会有几组选项，实际上不会对奖杯造成任何影响的，剧情结束后能解锁奖杯并且获得道具“演汤の记忆”，这是一件隐藏服装（泡沫装）的必要材料。

名称	角色	经验值	备注
装甲を调达しよう	ルティナ	42000	打炎之高地2的“アルキュオネ攻略任务”困难模式，破坏掉肩部的装甲可以拿到要求的素材
大光玉を调达しよう	ルティナ	21000	同样是“アルキュオネ攻略任务”的困难模式可以获取要求的苏次啊
硬骨格の调达	イズナ	42900	推荐打钢之荒野2的“钢の荒野连续击破任务”困难模式

文 伽蓝 美编 anubis

SUNSET OVERDRIVE

XOne 欢乐无比的独占作品《日暮城狂欢》在发售近 2 个月后的 10 月 23 日，推出了其第一个剧情 DLC。总的来说这个 DLC 让热爱本作的玩家有点失望，因为原作中各种优点并没有在这个 DLC 之中体现出来，而且任务重复，地图单一成为这个 DLC 的致命伤。不过，9.99 美元的售价让这个 DLC 仍然在可接受范围之中，对于追求完成率的成就饭来说这个 DLC 也可以说是毫无难度，只要打过主线任务以及 2 个支线任务，并简单打打新增的网战地图 Mooil Rig 就能拿全。总的来说，这个 DLC 还是值得一玩，下面为大家带来的是这个 DLC 的流程攻略，希望能为大家的攻关带来一些帮助。

日暮城狂欢	Microsoft Games	动作冒险
XOne Sunset Overdrive		美版
[illegible]	[illegible]	[illegible]
售价[illegible]美元		

主线任务攻略

Find Bryllcream...Again

在地图上找到粉红色的任务标记，这个就是 DLC 新增的主线任务线。激活这个任务后，发现原来的游骑兵首领 Bryllcream 再次失踪了，首先玩家需要来到下一个标记地点，将这附近的敌人全部消灭后，调查被油污保卫的机器人部件，发现 Bryllcream 原来遭到了城市中暴徒的攻击，他为自己量身订造的机器人也被大卸八块。追击运送着机器人部件的卡车，攻击卡车直到其停下，再次调查卡车后方的机器人部件，接下来可以得到 Bryllcream 另一个位置的提示，但在来到这个位于房顶的位置时，一只 Winger 却将 Bryllcream 带走，追击这只 Winger 直到来到一处沙滩上，随后玩家需要保卫 Bryllcream 免受被油污污染的敌人攻击，这些被油污污染的敌人与普通敌人大同小异，只不过在死亡时会在引燃地面，总的来说难度很低。

Eau De Tentacle

[illegible]

To the Rig

[illegible]

Mooil Meltdown

在工头的门前与其对话触发这个任务，工头表示他知道 Bryllcream 妹妹的去向，她驾驶的船只就在附近的海面，但由于平台周围有大量的异形卵，因此他拒绝离开室内为主角指路。玩家接下来的任务就是破坏所有 10 处的异型卵，每一处的异型卵都有六七个不等的数量，只要用爆炸性武器对付一下子就能扫除，而且地图上也有明显的标记，因此毫无难度。破坏所有虫卵后，回头去找工头，谁知工头在禁烟区域一点烟把自己炸死了，幸好在死前他也将找到 Gwyneth 的方法透露了出来。

Pyro-Techniques

[illegible]

Protect the Ship

在完成上一个任务后，Sam告知了众人一个坏消息，那就是只要Gwyneth的船只被放置了炸弹，只要船只靠近了平台，那么炸弹就会被引爆，因此拆除船只的炸弹成为眼下的首要任务。到达船只之上后，穿上的炸弹就隐藏于穿上的蓝色箱子之中，这些炸弹一共有5个，每找到一个炸弹就直接将其扔下海即可。在拆除所有炸弹并全灭船上的异形后，紧接着船只会受到平台上暴徒炮台的攻击，因此玩家需要按照指示破坏一个又一个炮台，但是动作一定要快，否则船只的体力被耗尽就会判定任务失败。破坏所有炮台后，回到船只之上，将船上4个鱼叉发射装置与4个目标的靶子连结固定船只，然后将船上所有的异形消灭后，任务也随之完成。

Karma

[illegible]

支线任务

Alan Smithee's Treasure Ocean

在一辆潜水艇附近与名为Alan Smithee的男子对话，他表示他想拍一部电影，但由于缺乏经费而无法进行，而他知道附近海域有一艘沉没的船只，上面的财富可以让他完成电影的拍摄，但是他不知道船只的准确位置，因此他要求主角去寻找3张藏宝图。3张藏宝图在地图上只标记出了大致的区域，而准确位置则没有说明，第1张地图位于一座高瞭望塔之上，这座瞭望塔无法直接跳跃到其之上，正确的到达方式为来到瞭望塔一旁的码头尽头，用鱼叉枪发射到高塔的靶子上，再沿绳索到达高处取得。第2张地图位于一座蓝色房顶的房子旁，靠近水面的一侧，很容易找到。第3张地图的所在位置是被椰树环绕的小岛，在地图标记位置的近海区域上，有一个大大的×标记，按Y键调查标记，一只异形会钻地而出，消灭异形后就能取得。

取得地图后回到钻井区域，Alan Smithee却表示已经找到船只，地图已经不需要了……接下来，玩家需要帮他收集船上的财富，这时游戏的音乐也会变成《加勒比海盗》风格，十分给力，玩家只需要在船上破坏一个又一个装有财宝的箱子，并收集一些发光的雕像，以及击落叼走雕像的Winger，累计取得5亿的金钱后就可以回去找Alan Smithee对话。最后，Alan Smithee表示，他的电影会在22年内面世，没错，是22年……

Mommy Issues

[illegible]

网战相关

网战方面，这个DLC仅仅增加了Mooil Rig一张地图，也就是整个DLC主线的钻井区域，玩法与本篇的网战大同小异。DLC的网战模式中设计了2个在线成就，一是以2000%的混沌值过关，在这个地图中2000%的混沌值十分简单，笔者在游玩时最高的一个地图就提供了1058%的混沌值，最终以2700%过关感觉也没有太大的难度，推荐的心得是使用神枪Hair Spray Bomb，屠杀异形效果谁用谁知道。

另外一个在线成就是一个感染型成就，要求玩家在网战最终成绩超越拥有这个成就的玩家，也就是说只要玩家不是垫底的第8名，而下面的正好拥有这个成就，那么你也会自动解锁，就个人看来这个成就十分简单，因为笔者玩的第一局就已经解锁这个成就，可以看出拥有这个成就的玩家还是相当多的，关键还是要想办法不要垫底，争取好成绩才是关键。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

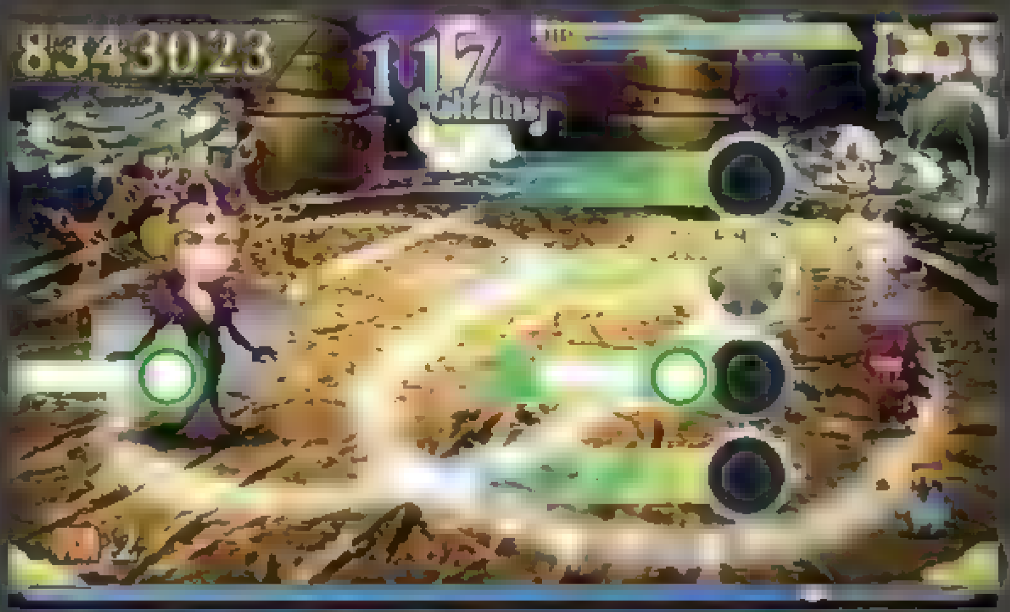
在圣诞节到年末年初之际，任天堂的 eShop 举办了一场半价大优惠的活动。诸如 Capcom 等公司出品的游戏之下载版都有相当大幅度的降价优惠，此外一些 500 日元左右的小游戏也参加了这次活动，各位是否有淘到合心意的好游戏呢？

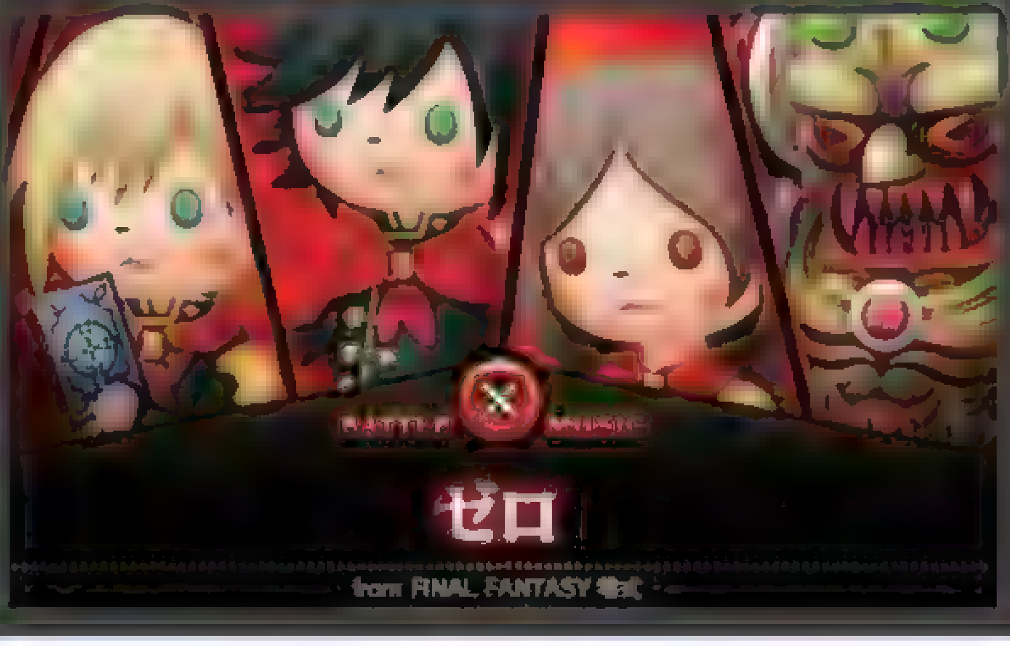
本期应援团重点推荐的是一款课金游戏。虽说是课金游戏，实际上当作消遣的免费游戏来耍也是很有新意的。付费夹徽章设有上限，不过这里建议还是量力而行哦。

《最终幻想 剧场韵律 谢幕》名曲配信

随着《勇者斗恶龙 剧场韵律》的公布，《剧场韵律》已经从单独的实验性质作品摇身一变，成为了 Square Enix 的音乐游戏系列。而集大成的《最终幻想 剧场韵律 谢幕》在原本就超级厚道的内容之上，持续不断地通过 DLC 为粉丝们带来惊喜。近日 Square Enix 就公开了本作新的配信内容。名为“2nd Performance”的 DLC 包中不单只是《最终幻想》系列”，就连其他名作的乐曲也出现了。截至 1 月 6 日，这次的 DLC 将从免费转为收费下载。对这些新增的名曲有爱的玩家不妨以新的形式重温一下吧。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
FINAL FANTASY XIV	究极幻想	BMS
FINAL FANTASY XIV	宿命	BMS
FINAL FANTASY 零式	ゼロ	BMS
Romancing Sa・Ga2	オ-プニングタイトル	FMS
Romancing SaGa –Minstrel Song–	热情の律动	BMS
SaGa Frontier	Battle #4	BMS
圣剑传说2	子午线の祀り	BMS
クロノ・トリガ-	クロノ・トリガ-	BMS



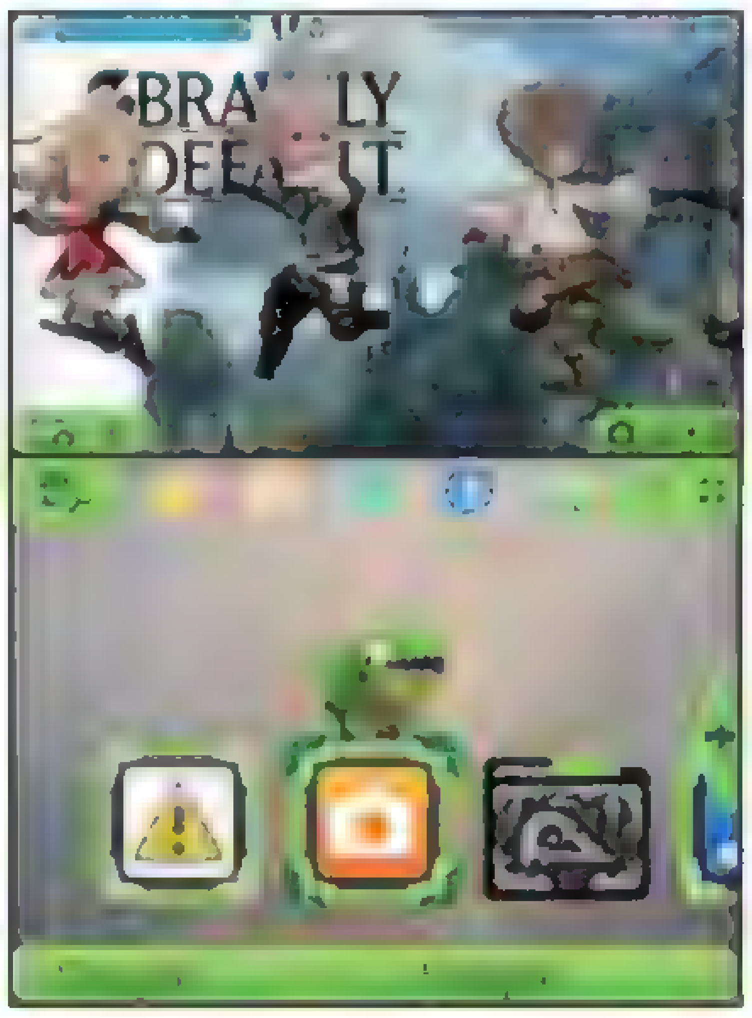


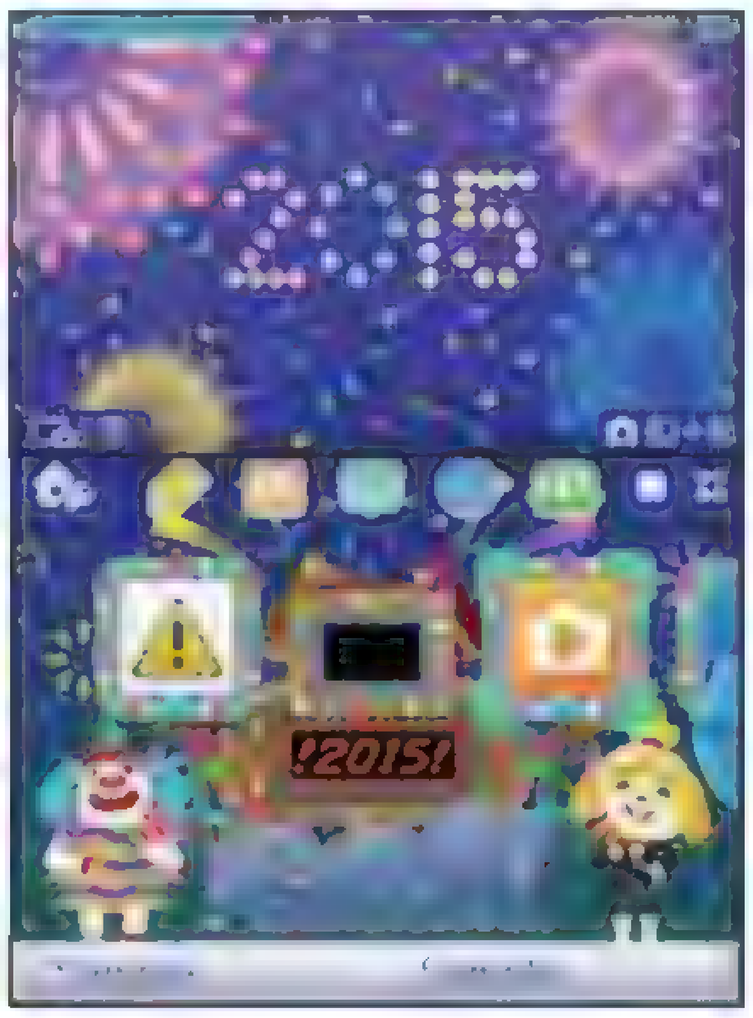
《最终幻想 冒险者》追加DLC第二弹

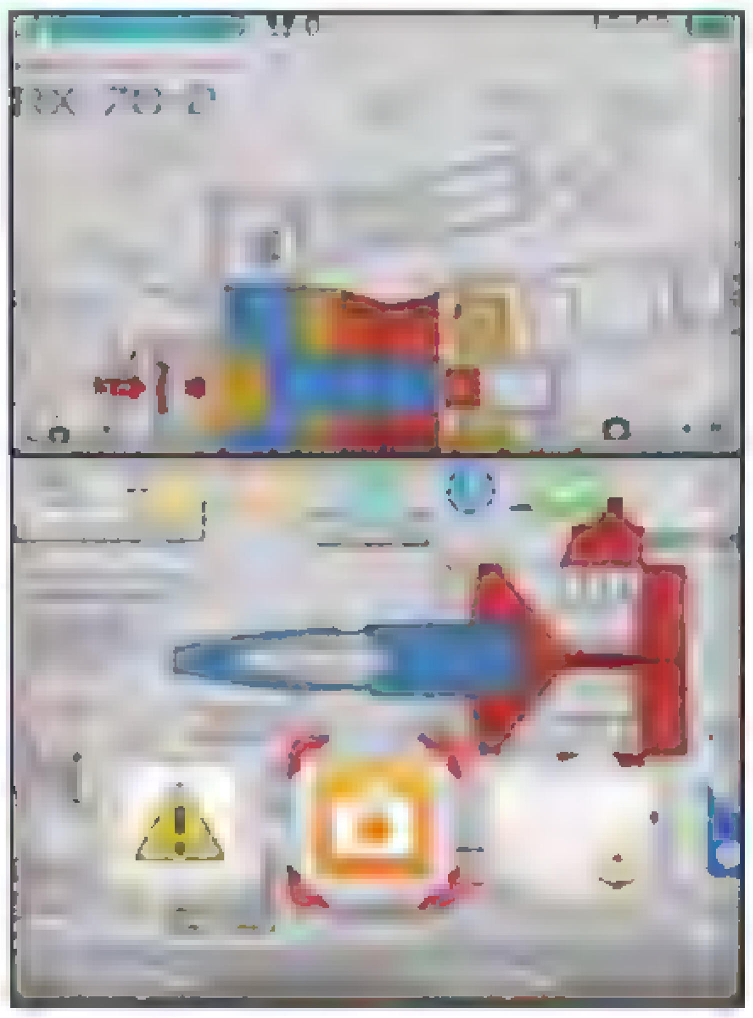
2014 年末发售的《最终幻想 冒险者》近日开始配信第二弹 DLC，除了每套 150 日元的系列角色服装之外，还追加了新职业青魔道士、新 BOSS 吉尔伽美什，以及新任务“大集合！炸弹岛”和“恶魔破坏者”。其中只有新 BOSS 吉尔伽美什需要付费 400 日元，其余都可以免费下载。

迎新年特色主题齐更新

近日 eShop 的主题商店更新了一批主题，在之前任天堂第一方游戏之后，越来越多的第三方游戏主题陆续上架，其中不乏一些精美独特的设计，部分还配有游戏的背景音乐和按键音效，对于原作的粉丝来说 200 日元的售价也算是超值。配合最近系统更新带来的随机切换主题功能，每次打开 3DS 的心情或许也会不太一样哦。







《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》梦特性御三家配信

踏入新年，《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》公开了《口袋妖怪 黑・白》御三家的配信活动。配信的精灵分别是ジャロ－ダ、エンブオ－、ダイケンキ，而且它们都自带梦特性，也就是隐藏特性。由于在以往的作品中，正常的游戏流程都未曾提供这三只的梦特性入手途径，这次的配信可以说是不容错过的哦！

ジャロ－ダ
配信日为2015年1月9日
下载码为POKEMON497

エンブオ－
配信日为2015年1月11日

ダイケンキ
配信日为2015年1月15日

官方将分三次公开序列号（シリアルコ－ド），这些序列号是通用的，也就是每一只精灵都有一个序列号。草主和火主的序列号会在电视节目公布，水主则是在月刊コロコロコミック2月号公开。国内玩家则是要通过网络才能及时获知这些下载码，并在游戏读档画面的“ふしぎな　おくりもの”配信选项中输入，然后到游戏的精灵中心找到 NPC 领取。下载码的使用期限在配信日之后直到 2015 年 11 月 30 日之前，在玩本作的朋友记得留意后续消息哦。

eShop下载推荐

新宿地下城

●推荐玩家：喜爱勇者斗魔王类迷宫游戏的玩家

●配信日：2015年1月7日

售价：600 日元

推荐度：★★★★

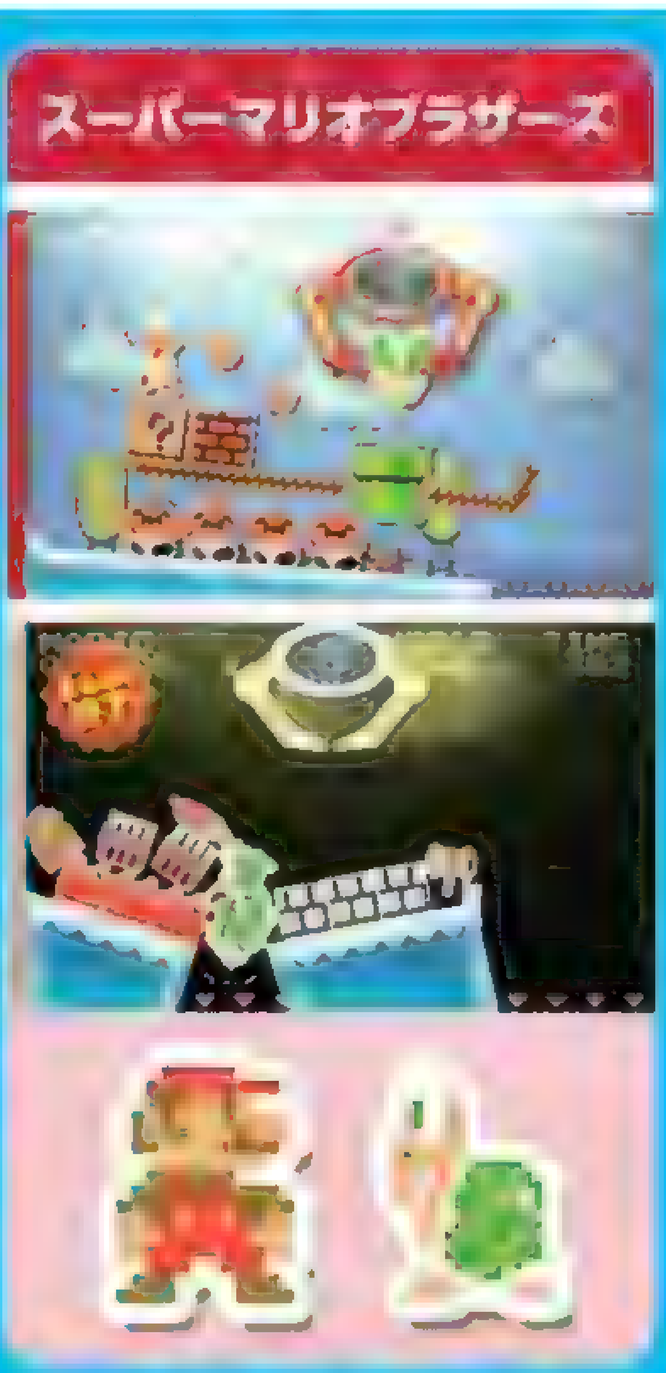
夹徽章乐园

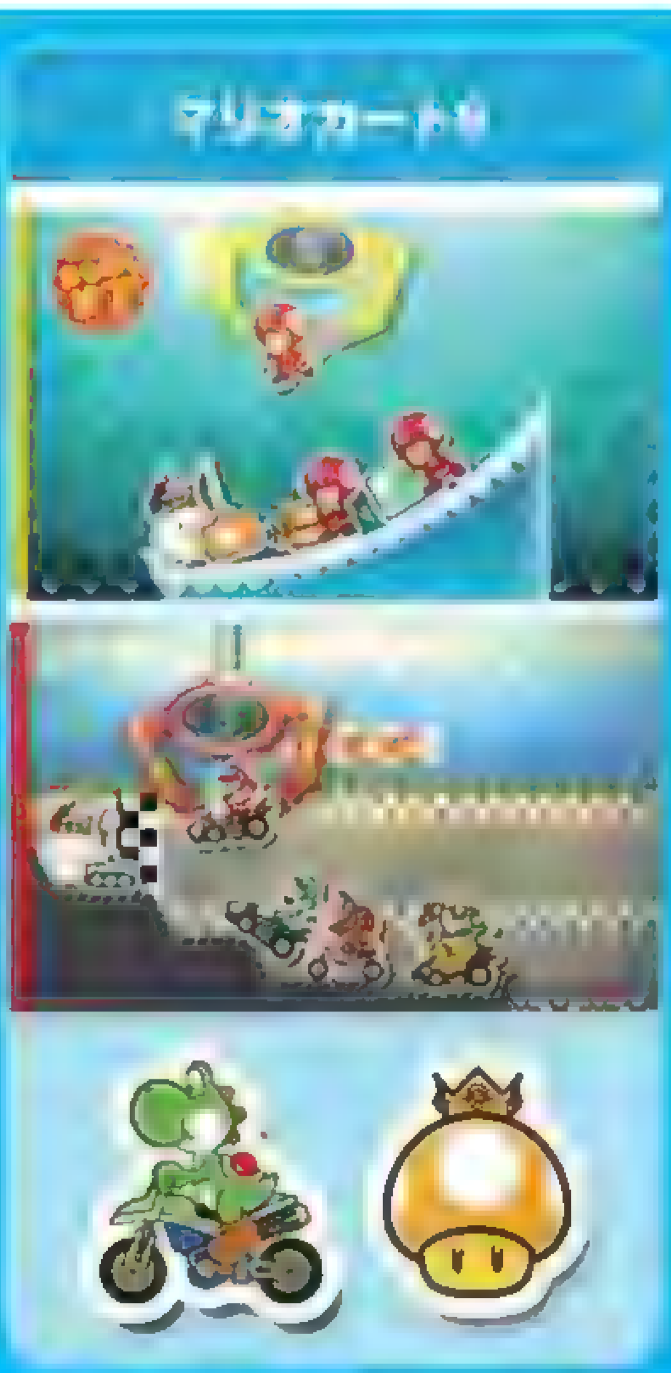
●推荐玩家：喜欢小饰品和夹娃娃机游戏

●配信日：2014年12月17日

售价：基本免费

推荐度：★★★★★





VITA命

每年的年初都是 PSV 的新作爆发期，今年自然也不例外。1 月份有《艾丝卡 & 罗杰的工作室》，之后紧接着有《战国无双 4- Ⅱ》、《噬神者 2 狂怒解放》、3 月还有《生化危机 启示录 2》、《闪乱神乐》等等。春节假期前后几乎完全不担心没游戏玩。当然，偶尔抽时间补一下去年落下的作品也是不错的选择。

当前系统版本 当前版本3.30

新作情报站 《噬神者2 狂怒解放》新情报公开，新敌人“神融种”袭来！

《噬神者 2 狂怒解放》在去年 9 月首次亮相的时候公布了全新的“血怒”系统，使得神机使们的战斗力又再呈几何级别的提升，不过既然有了新的必杀技，荒神们自然不能落后，于是最近 BNGI 发布的新情报里面，公开了全新的敌人“神融种”荒神。

神融种是受到“螺旋之树”侵蚀而突然出现的新种类荒神，它们最大的特点就是身体的某些部位呈神机的外形。到底是为何会呈现这样的特征？它们的出现与消失在螺旋之树里的朱利斯队长有何关系呢？这些恐怕要到正式版才知道。而目前公开的神融种荒神有三个。

ラセツコンゴウ（罗刹金刚）

跟金刚的身体结构接近，但是两边肩膀各加装了一个喷射锤，虽然不知道它会怎么用这两个锤砸人，但是锤的喷射功能多少会增强它的机动性。

ムクロキュウビ（骸九尾）

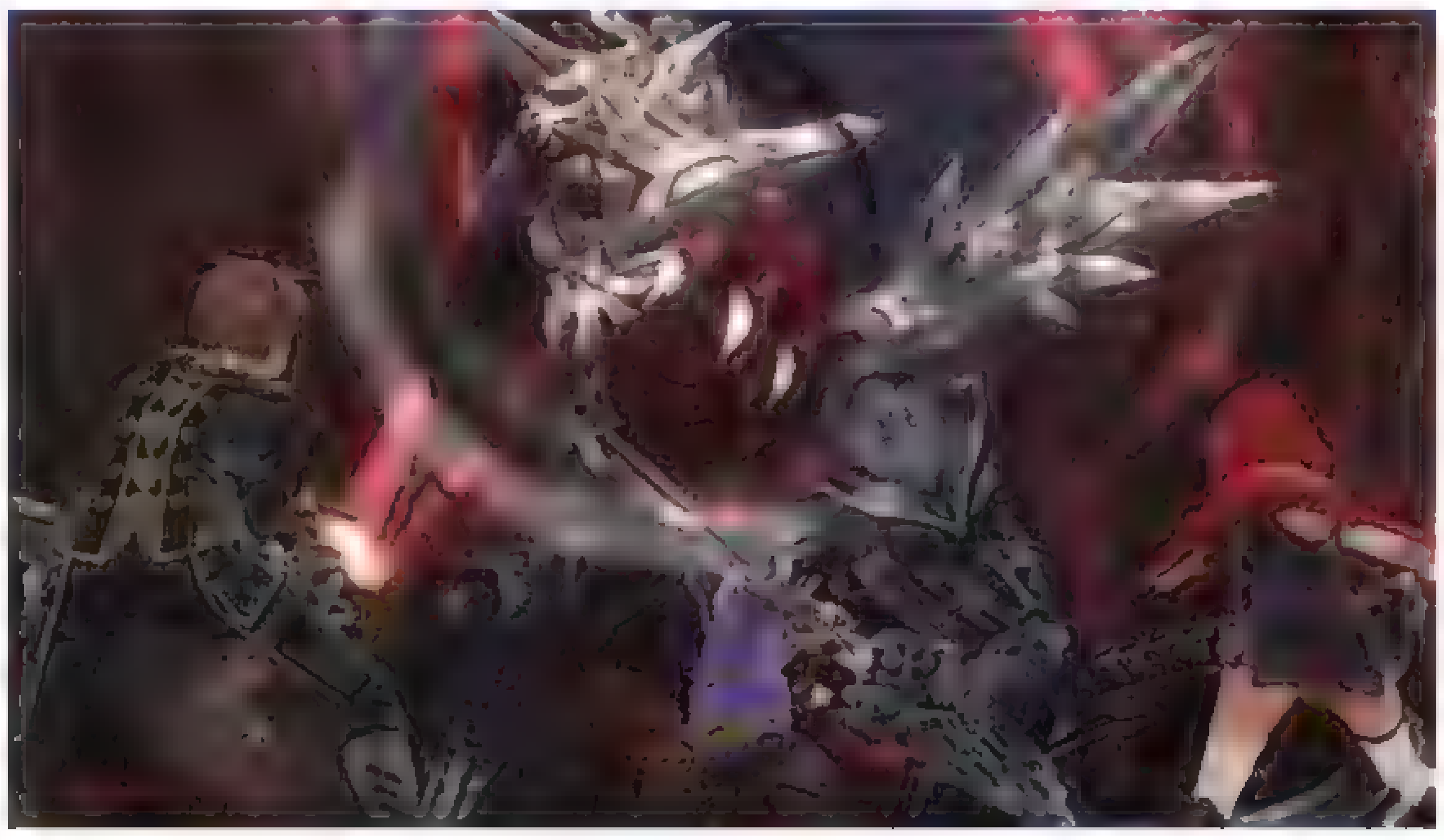
九尾的外形，头部耳朵的位置加装了两把短剑，作为前作压轴怪登场的九尾以机动性著称，强化成神融种之后，恐怕会是非常难缠的对手。

カリギュラ·ゼノ

原本属于汉尼拔加强版的カリギュラ（冰龙），进化成神融种之后头部加装了一把蓄力枪，原本攻击招式动作就非常迅猛的它现在能刀枪并用，神机使们将要如何应对？

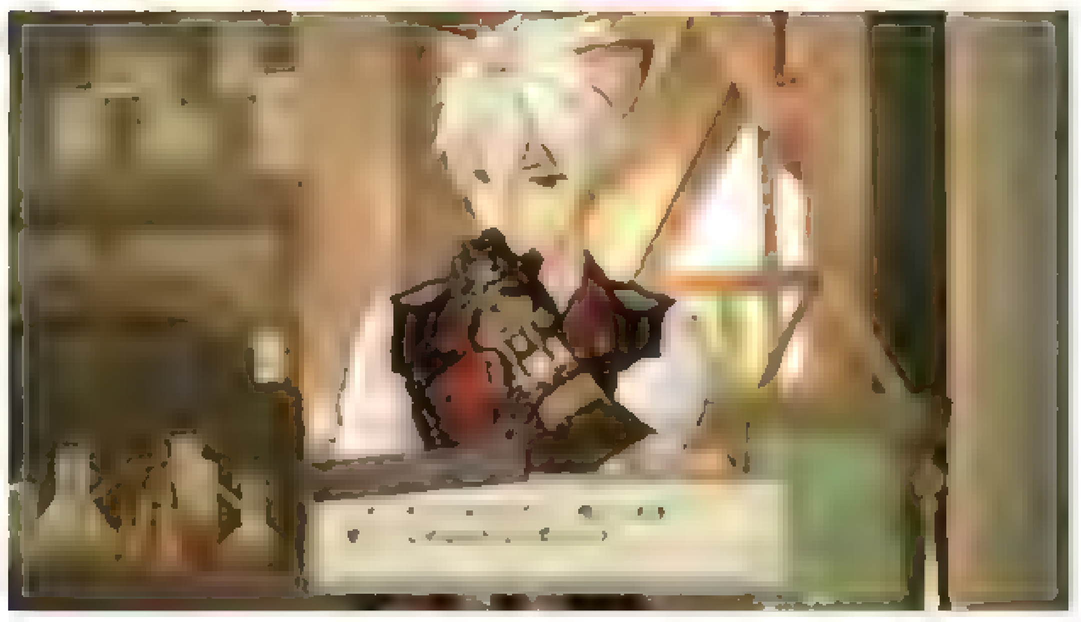
除了新敌人之外，前作存档可继承的内容也一并公开了，具体如下有以下这些：

1. 难易度 6 但是还没通关的玩家能完全继承进度，而难易度 7 以后的将会从难易度 7 开始；
2. 装备、物品、素材、衣服以及其他成长要素；
3. 同伴成长数据；
4. 金钱全部继承；
5. 复合核心会全部强制折算成金钱；
6. 血技的等级和觉醒率；
7. 名片（包括武器使用次数、荒神讨伐数、同伴同行次数等数据）；
8. Code Name 不可更改；
9. 会有新的奖杯列表。



实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH VITA命

新作情报站《艾斯卡&罗杰的工作室Plus 黄昏天空的炼金术士》情报汇总&限定版公开



继“艾兰德”三部曲之后,“《工作室》系列”以“黄昏”为世界观作品也陆续登陆PSV平台,今年1月22日将要发售的“黄昏”系列第二作《艾斯卡＆罗杰的工作室》相信下一年就轮到《夏莉的工作室》了),作为系列惯例,PLUS版将会收录以往的全部DLC内容,其中包括**ウィルベル**、**カトラ**和**ミーチエ**三名角色,以及迷宫“持**たざる**者**の**宫殿”。然后在这个基础上再追加新的角色——《爱夏的工作室》中爱夏的妹妹妮欧。另外还会加入更衣室模式,每位角色都会追加不少新服装。

另外,PSV里如果有“艾兰德”三部曲加强版以及《影牢 暗域公主》存档的话,还能进行联动,从而获得一些特别的联动饰品(但就算没有存档也能通过正常流程获得)。

至于本作的限定版内容最近也公开了情报,其中包括了水晶座(惯例),2015年的年历,印有11位登场角色的屏幕清洁布。以及艾斯卡的婚纱装和罗杰的礼服装的DLC码,价格为8800日元(不含税)。

新作情报站《史莱姆的野望》

《史莱姆的野望》是由Altair Works开发的一款IOS和安卓平台的游戏,去年12月25日移植PSV。游戏类型是比较传统的策略角色扮演,画面类似《勇者别嚣张》那样采用了点阵图的风格,玩家站在史莱姆阵营,指挥各种类型的史莱姆击退勇者。史莱姆最大的特点是可以把敌人背起来并加以操纵。背起弓箭手能够射箭,背起魔法师可以使用魔法,背起商人还能贿赂其他敌人等等。使得游戏的战术和玩法非常丰富。当然,史莱姆本身也有很多种类,比如将其他人传送到场地特定位置的传送史莱姆,将敌人抓住可以带到下回合使用的保持史莱姆,能溶解敌人衣服的酸性史莱姆等等。

百科趣闻录《静籁之空》粉丝感谢包“伊安最后的信息”发售

经历了两年的DLC“连载”以及离线版的发售,《静籁之空》的故事也终于告一段落。Gust为了答谢粉丝最近公布了推出一套粉丝感谢套装。其内容包括一本奢华的《静籁之空》通关证书,证书里面印有玩家的名字,以及在游戏中的进行情况和成绩。另外还有一张CD,CD里面收录了一段女主角伊安的录音,录音里她会念出玩家的名字,并为与玩家游戏中一起度过的“时光”送上感谢。不过正因为这些独一无二的内容,这个套装需要到官网上面预约才能购买到。官方预定会在1~4月进行募集,玩家只要在官网上填写一张表格并发送回去即可。

不过这个应募的对象只针对买了《静籁之空》在线版(即2012年4月26日发售那个)并且通关了的玩家,离线版不包含在内,毕竟这款游戏特(sang)别(bing)之处在于本体里只有第一章,随后的章节全部以收费DLC的形式发售,一共有12章。因为游戏在去年推出了包含全部DLC章节的离线版,而且售价跟不含DLC的在线版接近(可想而知买了在线版并打完的玩家的心情),所以这个套装可以说是为了专门答谢“真饭”们而准备的。

イオンのラストメッセージCD　Ciel nosurge クリア認定証

PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报 PSN商城热点推荐

当各位读者看到这期的 PS CLUB 时，2014 年的日历已经圆满完成了任务，2015 年的日历早已精神抖擞地开始了它长达 365 天的工作。2015 年年初在 PS3 与 PS4 平台上有不少游戏非常值得玩家们期待，美系有《进化》、《教团 1886》、《血源诅咒》，日系有《热情传说》、《DQ 英雄传 暗黑龙与世界树之城》、《如龙 0 誓约之地》等等，中文游戏的阵容也变得逐渐庞大起来，《最终幻想 零式 高清版》与《噬神者 2 狂怒解放》首当其冲。在 1 月份我们还将迎来值得纪念的国行 PS4 发售，还没有踏入次世代的玩家不妨考虑一下这期盼已久的行货主机吧。

《孤岛惊魂 4》日版声优阵容公开

PS3 PS4

想必这时候很多玩家都玩上了育碧的《孤岛惊魂 4》吧，不过对于喜欢玩日版的玩家来说，他们要见到《孤岛惊魂 4》还得等到 2015 年 1 月 22 日。在近日，育碧公开了本作的日版吹替声优阵容，主演包括近藤孝行、藤原启治、园崎未惠、咲野俊介、北西纯子、乃村健次、坂口候一等等，声控玩家们可别错过了本作！

《战极姬 5》限定版内容公开

PS3 PS4

将于 2015 年 3 月 26 日发售的《战极姬 5 ～斩断战祸的霸王谱系～》公开了限定版。限定版包括讲述姬武将们转生到现代之后以各种身分在现代生活的外传小说《巫かんなぎ★アイドル Side.N》（A5 大小，96 页）、四位人气角色太原雪斋、黑田官兵卫、长宗我部元亲以及织田信行的 A5 大小书签，该限定版售价 9500 日元。除此之外在日本国内店铺购买本作还能够获得太原雪斋（PS3 版）或者黑田官兵卫（PS4 版）的偶像风服装。

《真・三国无双 7 帝国》DLC 开始配信

PS3 PS4

"《无双》系列"怎会没有 DLC？在圣诞节时 Koei Tecmo 为《真・三国无双 7 帝国》配信了新的 BGM、基地居城套装、追加防具套装等等。在 1 月上旬还将追加新的防具套装和居城套装，其中还有与 Team NINJA 联动推出的居城套装。在共斗版还将配信原作里的各武将及其所使用武器，售价都为 96 日元。在 1 月上旬还有 2 个剧本配信，一个是免费的，另一个则需要 200 日元。

《魔界战记 5》店铺特典公开

PS4

将于 2015 年 3 月 26 日发售的《魔界战记 5》近日公开了各店铺特典的情报，当中有部分特典还是由系列人设画师原田たけひと绘制的新图。当中包括 imagineweb 的大型布制海报、Ebten 限定版的挂画、game-arc& ゲ－ムショップ宝岛 & パピルス的擦屏布、sofmap 的 B2 大小挂画、WonderGOO 的 B2 大小挂画等，详细情报可以到游戏官网进行查看。

《剑刃风暴 百年战争与恶梦》试玩版开始配信

PS3 PS4

将于2015年1月29日发售的动作游戏《剑刃风暴 百年战争与恶梦》目前已经在PSN配信试玩版，在试玩版里玩家可以体验到"百年战争篇"的序盘内容，其中包括开场动画、部队编辑以及作为佣兵的初次任务等等，在试玩版里的编辑内容可以继承到正式版之中。同时，Koei Tecmo还宣布能将前作《剑刃风暴 百年战争》的存档继承到本作之中，在前作里获得的各兵种的等级、武器、防具和道具等都能够集成到本作中。

怀旧系列《热血进行曲》新要素公开

PS3

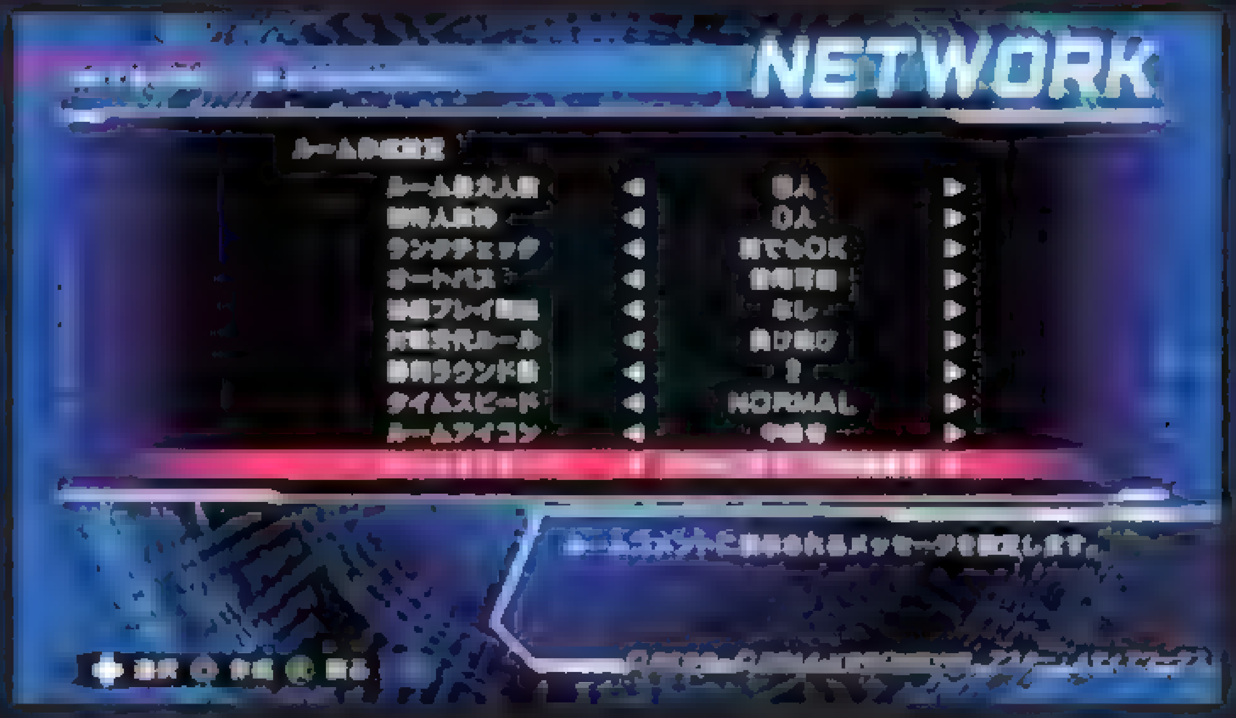
作为一款复刻游戏，将于2015年2月11日发售的《热血进行曲》公开了本作追加的新要素，其中包括能够创造出属于自己的原创角色的"编辑机能"，玩家能够编辑角色的脸和发型来打造属于自己的角色，除此之外还能够自由设定角色参数和必杀技的配置。为了方便玩家们进行游戏，本作还加入了"くにお图鉴"功能，玩家可以在该模式下听游戏音乐、进行战斗的练习或者查看关于隐藏角色的情报等。

CREATE　FREE BATTLE

《电击文库 格斗巅峰》更新1.02版本系统

PS3

最近备受轻小说读者们瞩目的《电击文库 格斗巅峰》更新了1.02版本的系统，更新了系统之后，玩家在联网模式下能够招待自己的PSN好友来进行网络对战，还能够设置对战房间的留言和进行简单的聊天。除此之外在战斗时选择援护角色时系统会自动记录之前所选的角色等等。



《热情传说》×《战国BASARA4》DLC饰品闪亮登场

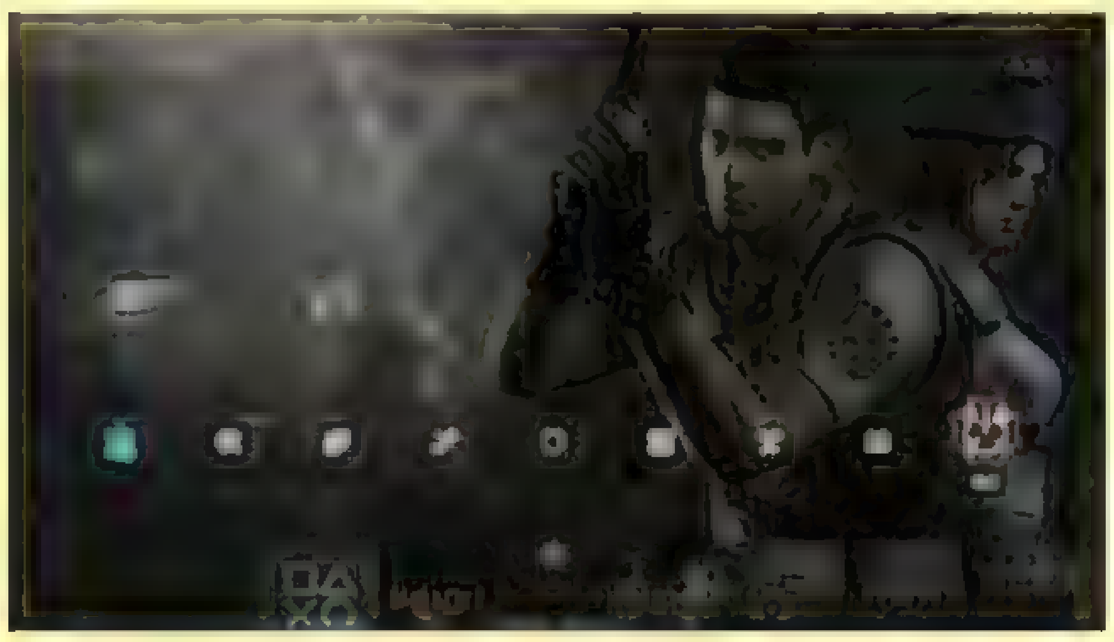
PS3

一般来说"《传说》系列"很少与BNGI自家作以外的游戏进行合作，所以当将于2015年1月22日发售的《热情传说》宣布与Capcom的《战国BASARA4》进行合作时让不少玩家都表示惊讶。不与之前和《初音未来 歌姬计划》的服装联动不同，本作与《战国BASARA4》的联动DLC并非DLC服装，而是DLC饰品，这套饰品收录的角色有真田幸村、伊达政宗、德川家康、石田三成、柴田胜家、岛左近这六个角色，配信日期与价格还尚未确定。

《生化危机HD重制版》特典公布

PS4

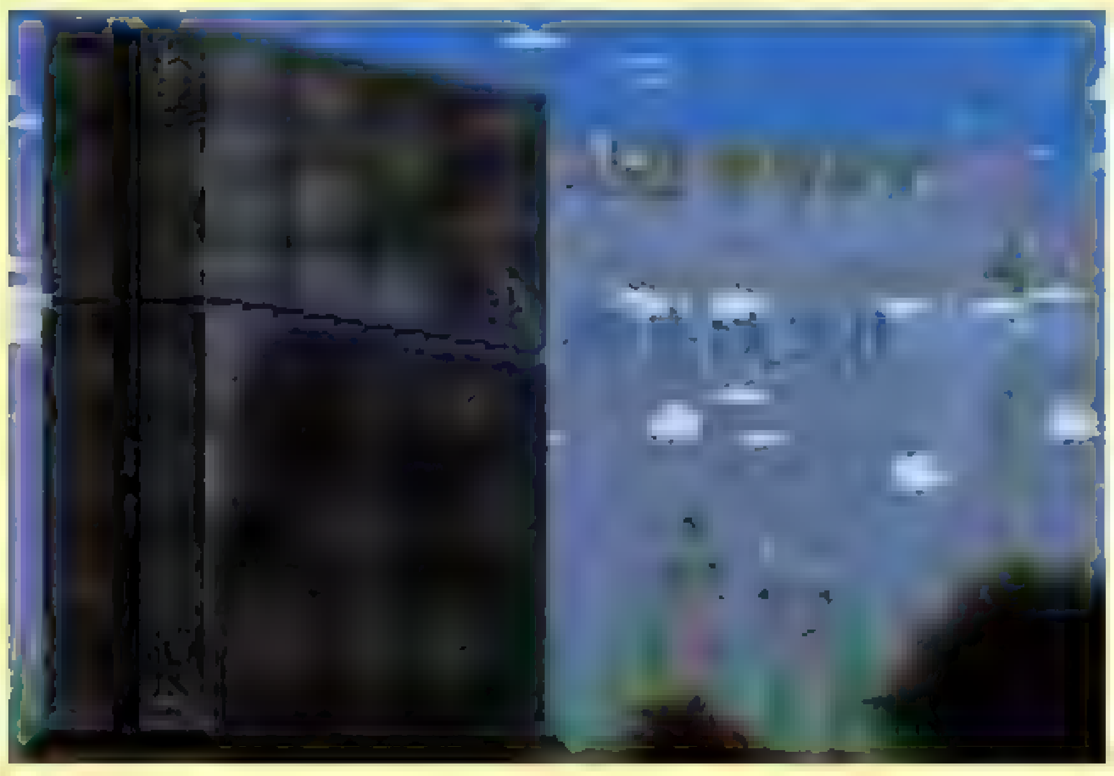
次世代版的《生化危机HD重制版》将于2015年1月20日发售，而前不久，Capcom公布了PS4版日版的预约特典。在1月14日之前预定本作的PS4版数字版的话就能够获得本作的PS4主题特典，主题的上半部分为克里斯与吉尔，下半部分为洋馆的入口。而令人在意的是，官方公开的主题预览图游戏列表中《生化危机0》的logo也混入了其中，这究竟只是个装饰还是另有其他含义在其中就不得而知了。



次世代的《泰拉利亚》将于2月亮相

PS4

各平台累计销量达40万的《泰拉利亚》在近日宣布将登陆PS4平台，本作以创造与动作冒险要素为卖点，能够让玩家在游戏场景里使用点阵图来制作各种各样的东西。PS4版将支持与PS3、PSV版的CrossSave，可制作的世界数量将会从8个扩充到16个，游戏内容将收录至原作1.02版本为止，同时还能利用PS4的高分辨率，让玩家在游戏里的可视范围变得更加宽广。本作将于2015年2月19日发售，实体版售价3241日元，下载版售价2315日元。



XBOX STYLE

2015年就这么[illegible] Xbox One的系统也[illegible]越来越好[illegible] Xbox One在日本依然乏力，而《光环 士官长合集》也[illegible]了，总的来说这一年还是很给力的，就是成就只涨了两万多。（笑）

《光环 士官长合集》补偿计划出炉

《刺客信条 大革命》问题多多，最后给玩家补偿了一款等价值游戏，总算平息了玩家的怨气。而同样问题多多的《光环 士官长合集》自然也要有所表示，微软可容不得自家的顶级大作有任何污点。

343最终宣布，将会对玩家补偿如下内容：

•《光环3 地狱伞兵》战役模式的重制版，1080p，60帧。单独提供。

•《光环2》对战地图：遗迹（Relic）的重制版。用于《光环2周年纪念版》。

• 一个月Xbox LIVE金会员。

• 独有军牌。用于《光环 士官长合集》。

• 独有角色头像。用于《光环 士官长合集》。

343表示，前两个DLC原本并不在计划之内，如今是为了玩家而重新开发，《光环3 地狱伞兵》的重制版不会单独发售。

补偿的对象是2014年12月20日下午4点前在线玩过《光环 士官长合集》的全体玩家。

另外《光环 士官长合集》仍在不断更新中，最新的更新除了修复问题外，还上线了《光环4》的斯巴达行动模式。

《进化》公测情报披露

[illegible]

Xbox LIVE一月免费游戏

[illegible]

D4 暗梦永存

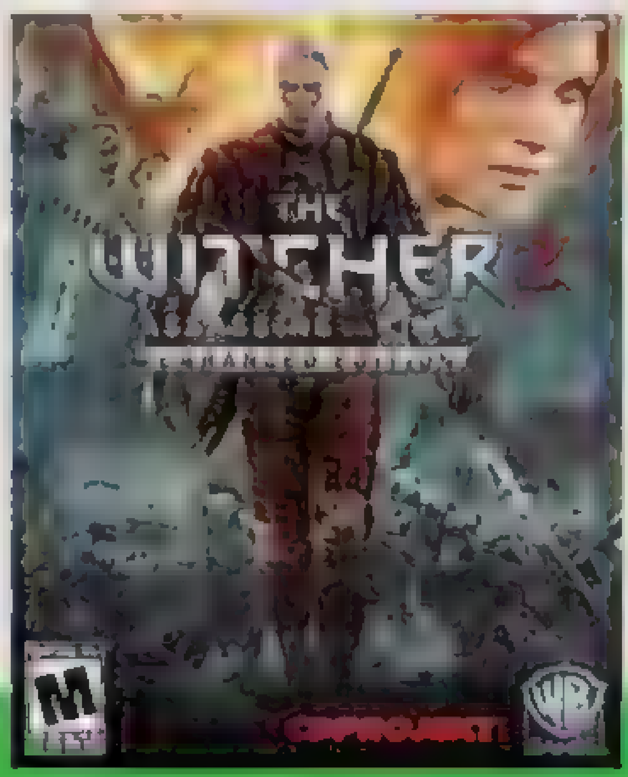
Xbox One独占的日式解谜游戏。主人公大卫·杨是一名能够穿越时空的私家侦探，他要利用自己的能力来寻找拯救自己的妻子。游戏可以使用体感操作，成就不难但此前曾有BUG。

MX vs. ATV Alive

X360上半月的免费游戏。这是一款驾驶越野摩托车和四轮特技越野车的竞速游戏，玩家要控制这些剽悍的载具在各种泥土赛道上飞驰竞速。游戏支持本地2人、在线12人的对抗。

巫师2 王国刺客

X360下半月的免费游戏。对于这款游戏，相信已经不用做过多介绍了。本作称得上是X360后期的顶级独占大作，不仅素质出色，而且还有中文版。游戏成就可拿三遍，美、日和其他版，但注意美版锁区。



《GTA V》官方问答集

[illegible]

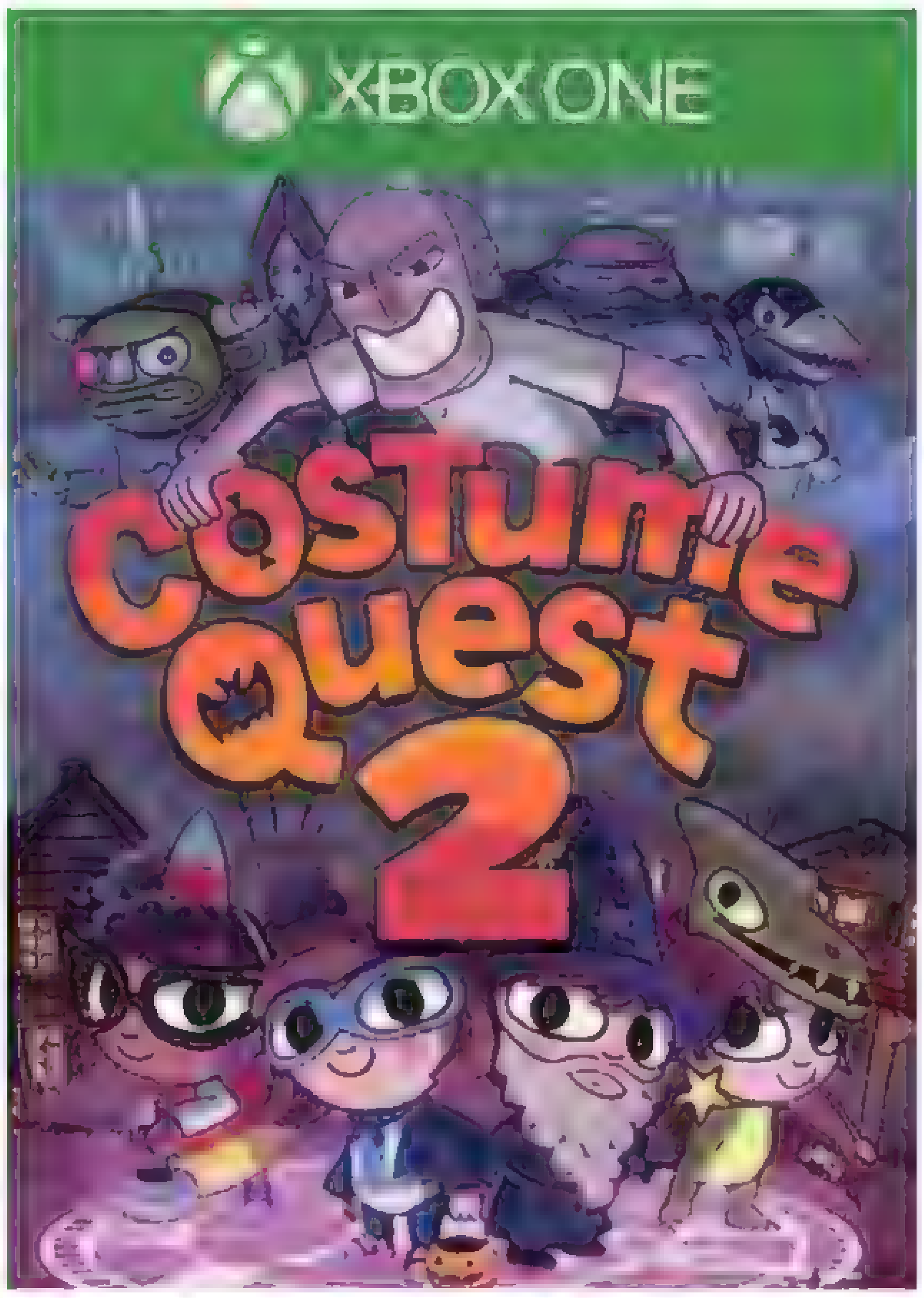
[illegible]

《光环5》开始预订

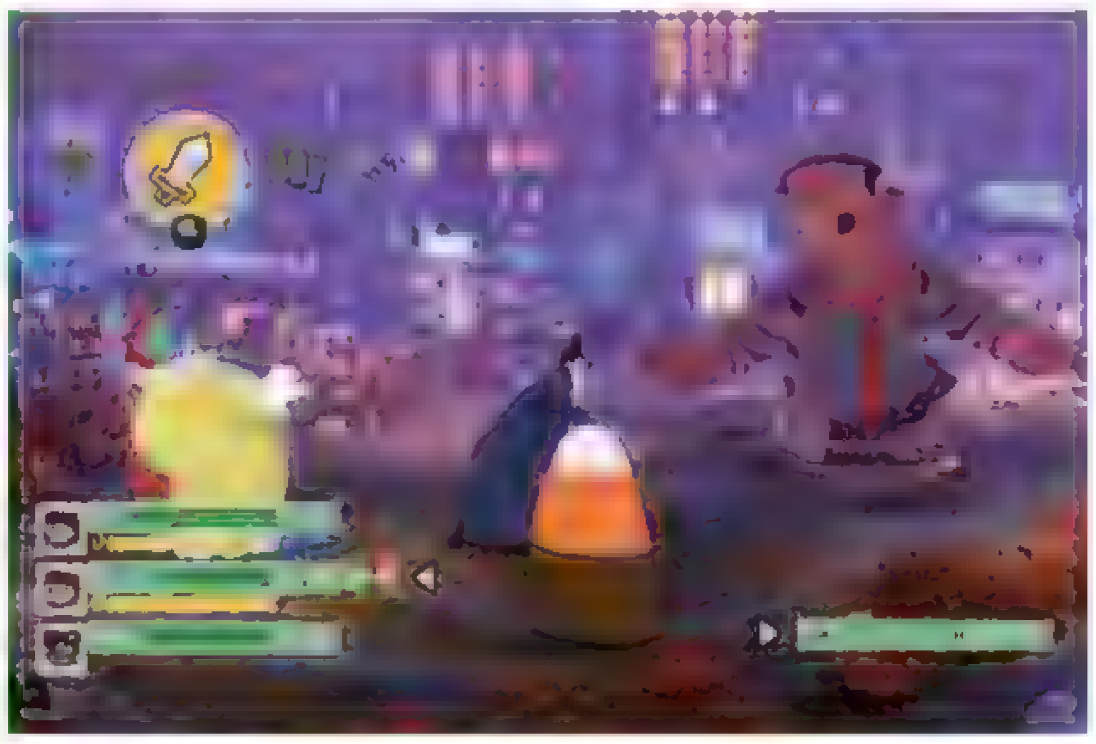
[illegible]

游戏推荐：《万圣节大作战2》

《万圣节大作战》(Costume Quest)是个评价不错的小游戏，如今续作已经在卖场上架。《万圣节大作战 2》秉承了前作的玩法，具体地说类似于《马里奥与路易 RPG》。战斗采用回合制，攻防对应不同按键，适时地按键有助于增强效果。这个玩法在 Xbox One 上是比较少见的。



游戏中玩家要控制 3 个小孩子展开冒险。游戏没有装备系统，采用的是类似于职业的服装系统。玩家可以收集服装碎片拼成服装，不同的服装拥有不同的能力，有的擅长战斗，有的用来解谜。而游戏也没有道具和魔法设定，取而代之的是卡片系统。玩家可以每场战斗装备 3 张卡片，发动卡片不消耗任何东西，但使用过之后需要经过 1 ~ 3 场战斗才能再次使用。



作为一款小游戏，本作的流程很短，总体难度也很低。不过游戏玩起来比较有趣，可以说是物有所值。苦于 Xbox One 游戏类型不够丰富的玩家大可一试。另外游戏也是标准成就神作，第一遍游戏只需五六个小时即可全成就。当然游戏的隐藏要素也不少，不是通个关就能全成就滴！

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·PSV合购陷阱·3DS新旧款比拼·PS4近期市场动态·国行冲击下的Xbox One市场

PS4国行版即将走来，在下期杂志与大家见面之前就可以正式上市了。相比当年的国行PS2，这回索尼的准备不可谓不充分，实在是一副志在必得的架式。这里我们也希望国行Xbox One也能根据市场而及时做出调整，毕竟有竞争才是好事，一家独大不符合市场规律。

价格行情——提供最佳购机方案

01 微软家用机 购机推荐套餐

主机	Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2850元
电源	原装电源（包改220V）	—
总计		2850元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附Kinect 2体感摄像头一枚、HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：虽然微软的新CEO纳德拉上任之后，微软的发展如火如荼，但显然国内的Xbox One市场没有沾到什么光。目前行货版Xbox One处于非常尴尬的境地，锁区且缺乏游戏支持，主机售价过高，百事通的服务迟迟不上线。从玩家角度出发，现在国行版Xbox One并不值得推荐，毕竟主机没有游戏的支持是非常麻烦的。而近期也传出了微软和百事通因为一些问题导致了游戏持续不送审的流言，当然我们并非内部人士，无法了解其中的情况，只希望Xbox One能在今年迅速解决问题，不要重蹈索尼行货PS2的悲剧。对于近期要选购Xbox One的玩家，售价稳定的港版主机为首选，其次则是日版，由于日版汇率大跌，所以商家更青睐出售日版主机，不过日版主机的电源是110V，购买主机时需要商家附送转接器，玩家记得这些即可。

▲国行Xbox One遭遇游戏问题，玩家支持行货虽好，但仍需谨慎。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2850元	Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元
Xbox One主机（港版，白色，无Kinect）	2900元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（港版，黑色，含Kinect）	3600元	Xbox One原装无线手柄	360元
Xbox One主机（港版，白色，含Kinect）	3650元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，DAY ONE限定，含Kinect）	4299元	组装HDMI线	50元

02 3DS 购机推荐套餐

主机	N3DS LL主机（日版黑、蓝）	1120元
电源	北通变电金刚	58元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1198元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

▲GateWay 3DS和《Cubic Ninja》使用同一漏洞，官方称未来将支持9.2系统以下所有主机的破解。

点评：日版N3DS和N3DS LL近期售价继续下跌，N3DS的价格已经在1000元以下，更大屏的N3DS LL也只有千元出头，在3DS选购上无疑是首选，美版的N系列没能赶上圣诞档期，看来要等到明年见了。在破解方面，虽然机器已经可以通过《Cubic Ninja》进行软破，但直至现在仍未有支持游戏引导的程序出现，所以在软解上3DS还属于未知数。烧录卡则比较积极，SKY3DS已经更新支持到最新的9.4系统，如果是现在购买N系列主机，SKY3DS倒是一个选择，不过SKY3DS的缺点在于无法突破锁区限制，即日版主机只能运行日版游戏，同时也无法运行汉化游戏，游戏也只能拷贝10个，虽然之前也提到有玩家放出了突破10款游戏限制的方式，但实测之后发现超过10款游戏后的存档会发生问题，无法存档，这是SKY3DS目前比较大的劣势。相比之下，已经诞生近两年的GateWay 3DS在游戏运行上没有任何限制，支持任意拷贝游戏，可跨区运行游戏，也支持汉化游戏，但GateWay 3DS最新的2.7固件仍然只支持到4.5系统破解，官方宣称未来会支持到9.2系统的全面破解，同时虚拟系统也可以运行至9.4版本，不过鉴于GateWay 3DS官方的速度一直缓慢，所以要等GateWay 3DS的破解还需要很久一段时间。当然，现在市场上new 3DS系列的系统以8.0为主，玩家也可以购买主机等待破解，毕竟目前主机价格较低，选购一两款游戏也是非常合适的，这就要看个人的选择了。

主机及主要周边参考价格

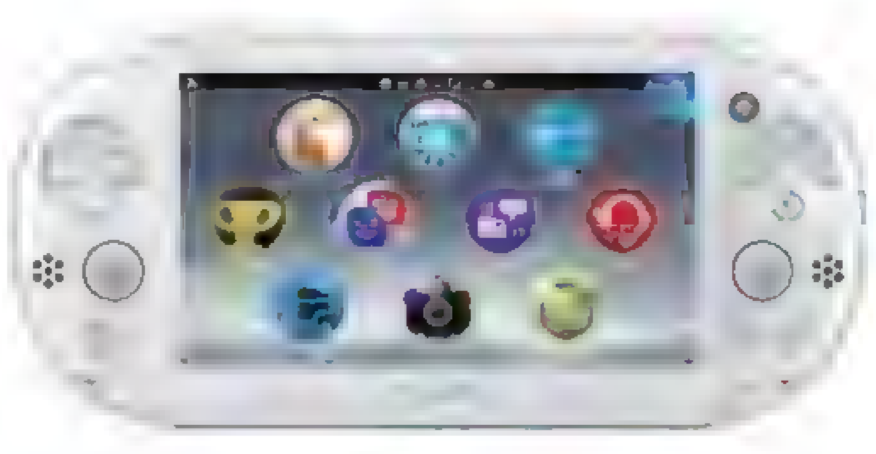
N3DS主机（日版黑、白）	950元	金士顿16GB TF卡（行货）	45元
N3DS LL主机（日版黑、蓝）	1120元	金士顿32GB TF卡（行货）	89元
GateWay 3DS（仅支持至4.5系统）	320元	金士顿64GB TF卡（行货）	185元
SKY3DS（支持9.4系统）	450元		

03 PSV 购机推荐套餐

[illegible]	[illegible]	[illegible]
主机	PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1050元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1288元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：索尼在本月召开了发布会，正式宣布了PSV和PS4登录国内的消息，PSV行货定于2015年1月11日正式上市，PSV-2000机型，编号为PCH-2009，包装和水货无异，只是所有文字全部更换为简体中文。现在离主机正式发售还有半个月左右，水货商暂时还没有行货方面的消息，销售主机依然以港版、日版为主。比起行货1299元的售价，港版和日版目前已经纷纷跌价到1050元左右，个别商家的价格甚至破千，整体价格与行货拉开了200～300元的差距。而对于玩家而言，想必更关心的是未来购买主机应该选择水货还是行货。出于对正规游戏市场的发展和支持，行货无疑是未来购机首选。而且目前编辑部方面也已玩到实机，确认行货主机不锁区，可以运行其他区域版本的游戏。当然，行货主机目前的劣势在于可选颜色比较少，1月11日首发只有黑、白两种颜色，而目前港版主机已经有9种颜色上市，除了首发的纯白、纯黑、浅蓝白、柠檬黄、粉红黑、卡其黑，还有14年8月发售的红黑、蓝黑，以及11月发售的淡粉白，从个性化角度上说，水货主机要更胜一筹。而大家最为关心的保修问题，据我们从索尼方面得到的消息，水货主机是无法享受国内保修的。不过港版也许是个例外，因为索尼的一些其他港版产品是可以在国内进行维修的，不过通常的做法都是寄回香港进行后续处理，譬如相机等数码产品。而游戏产品是第一次遇到这类问题，苹果对待港版的解决方式是只有官方Apple Store直营店可以受理港版产品的维修。如果从索尼现在的态度来看，港版PSV或许会在国内得到相关的保修政策，不过可能会有很大的限制，当然这些只限于纸面上的猜测，如果索尼在未来的港版PSV上标注服务仅限香港地区的话，那港版PSV也就无法在国内进行保修了，具体的相关内容还是等行货主机正式上市后我们再进行相关的了解。不过对于国内的首发，索尼还是非常厚道的，1299元的价格除了包括标配版主机之外还有一张8GB的记忆卡附送，想要行货的玩家建议不要错过首发预售。



■国内各大电商已经可以预定PSV的首发，整体的预定情况非常不错。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1050元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（行货黑白，Wi-Fi）	1299元	8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
PSV TV普通版（港版）	680元	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
PSV TV豪华版（港版）	980元	32GB索尼原装PSV记忆卡	328元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡	498元

04 索尼家用机 购机推荐套餐

[illegible]	[illegible]	[illegible]
主机	PS4 CUH-1106A主机（500GB，港版）	2550元
总计		2500元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：或许是受到行货主机即将发售的影响，近期港版主机的价格略有下跌，大部分的商家报价已经在2500～2600元之间，含摄像头的主机则要贵上200～300元，和行货主机价格相差无几。PS4行货主机和PSV一样，首发为黑、白两种颜色，游戏不锁区，所有配件通用，不包含摄像头。不过首发的行货PS4会带有两款游戏的兑换码，为《九阳神功》和《南瓜先生大冒险》。其他游戏，目前《纳克的大冒险》和《驾驶俱乐部》已经有光盘版出现，或许在行货主机上市不久有便可能通过审查上市。行货PS4的编号已经确定为1109A，是更新过无线模块的最新主机，主机整体保修2年，使用双脚插座，看来索尼对国内外玩家的态度是没有任何差别的。除了普通版之外，索尼还准备了限定的龙版主机，售价为3299元，龙版PS4在机身上使用了特别的金色“中国龙”印花，颇有纪念意义，同时主机包含摄像头和直立支架，如果资金富裕的话，龙版还是非常值得考虑。不过龙版PS4仅在天猫的PlayStation官方旗舰店有售，想要购买的玩家只能到天猫，其他电商是没有售卖的，这点需要注意。

▲龙版PS4还是非常具有纪念意义的，适合索尼的铁杆粉丝入手。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2550元	原装DS4无线振动手柄（港版红/蓝）	410元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，港版）	2780元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	380元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，国行）	3299元	高仿索尼HDMI线	45元
原装DS4无线振动手柄（港版黑）	370元		

市场报价信息更新截至2014年12月31日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

Play Station 国行群雄现

——PS4/PSV平台国行合作厂商大访谈

文 纱迦、稀饭、哪尼　美编 小瑟

2014年12月11日，索尼终于在上海梅赛德斯－奔驰中心宣布，次世代主机PS4与新世代掌机PSV将会于中国内地发售，发售日锁定在2015年1月11日。在会议上，索尼展示了非常丰富的游戏阵容，而其中也包括了大量来自国内游戏开发商的作品，例如椰岛工作室的《小小白日梦》与Cotton Game的《南瓜先生大冒险》等等。相比起知名的国外大作，玩家们对于这些来自于国人的作品却相对陌生，到底它们有着什么样的魅力，能够被索尼选择为开拓国内家用机市场的战友，而主导着它们开发的，又是怎么样的一群游戏人？这一期特别企划，让我们来听听他们的心声。

椰岛工作室（Coconut Island Studio）

说到椰岛工作室，各位读者首先想起来的肯定是他们的知名作品《决战喵星》，这款融合了塔防和跑酷两个经典移动端游戏类型的作品，巧妙地把人见人爱的猫咪们选为主角，既有策略性又萌力十足，登陆移动端平台后不但在中国区大受好评，在爱猫如命的日本地区也是人气十足。

也正因为如此，《决战喵星》被选为了Xbox One在中国地区的首发游戏之一，也证明的椰岛的开发水平足以受到国际厂商的肯定，这次再为索尼的PS4和PSV提供精彩的游戏产品自然也是顺理成章。

下面，就让我们通过对椰岛工作室CEO鲍嵬伟的专访，来了解一下椰岛这家充满了创意的工作室吧！

专访椰岛CEO鲍嵬伟

稀饭（下文以饭简称）：鲍总你好，素闻您在国内游戏圈子中以乐意分享制作经验而出名，如果不介意，我就用大家对您的爱称“鲍 Sir”来称呼您咯？

鲍嵬伟（下文以鲍简称）：稀饭你好，很高兴能接受 UCG 的采访，请不用多客气，叫鲍 Sir 挺好的。

饭：虽然在国内游戏圈子里椰岛工作室的名字已经是广为人知，不过在家用机领域当中还是颇为陌生，趁这个机会，请鲍 Sir 跟大家介绍一下你们的团队吧。

鲍：没问题，先说说团队规模吧，椰岛现在有 16 位成员，绝大多数是研发和设计人员，核心团队来自科乐美（Konami）上海分公司。顺便提一下，在科乐美的工作经历，还是帮到了我们这次在 PS 平台的产品研发，毕竟我们是有一些主机游戏开发的经验。

▲椰岛工作室内景。

饭：原来椰岛也算是家用机制作出身，还真是让人觉得亲切，那么鲍 Sir 你是基于什么样的契机创立了椰岛工作室？

鲍：做自己的游戏一直都是我的梦想，在 2009 年，我一个人在自家老宅的卧室开始了椰岛这段旅程。当时是看到了 App Store 这个开放的全球化平台，决定试一试，不管是多小的游戏，只要是自己能做的都想试一下，其实也是厌倦了当时端游界乌烟瘴气的环境，希望能做一些真正好玩的有创意的游戏。因此，椰岛就这么一步步地诞生了。

饭：好，相信大家对于椰岛应该也有一个比较直观的印象了。经过微软和索尼的国行主机发布会之后，读者们应该对于椰岛的《决战喵星》和《小小白日梦》都有所了解，那么除此之外椰岛还有哪些代表作？

鲍：椰岛早年还有很多 iPhone 平台上的创新型休闲游戏，比如《手指平衡》（Finger Balance），《爱卷纸》（iDragPaper）等，这些游戏目前没有登录 PS 平台的计划，毕竟游戏规模

▲工作室成员们正在进行临时会议。

比较小，受众群和 PS 平台的用户也未必相符。我们目前在积极准备一些更适合 PS 平台的新作，希望明年可以带给玩家们。

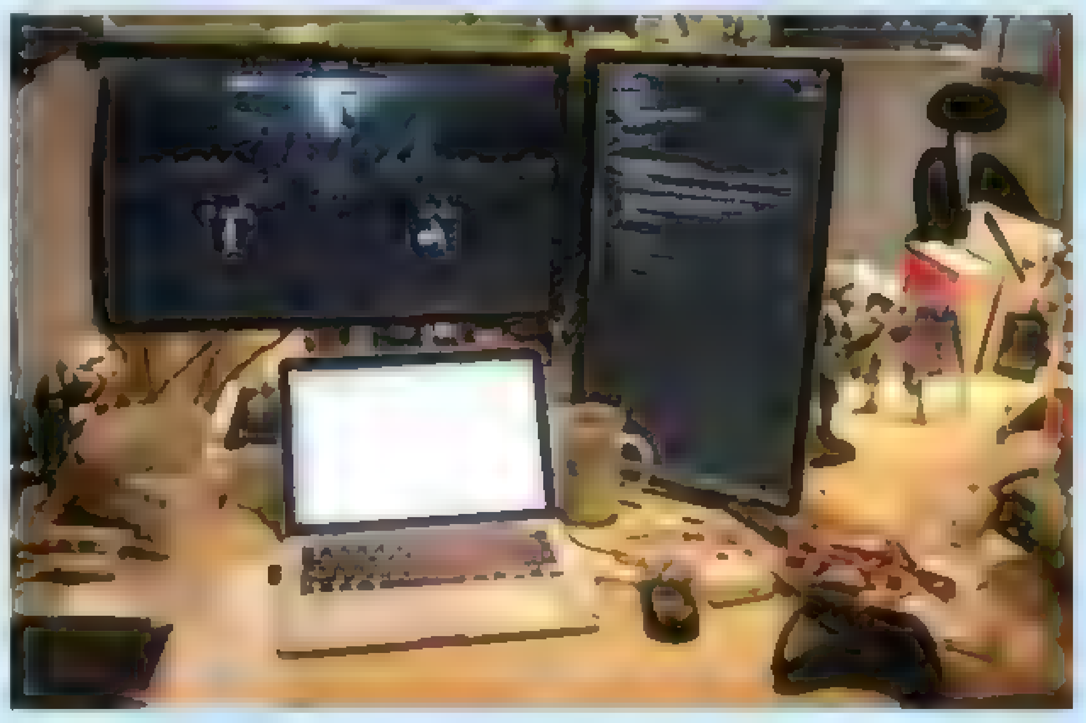
饭：那可真是一个大好消息，我们非常期待能够玩到椰岛完全为家用机平台而开发的作品，到时候有了新情报请务必要给 UCG 来一份哦！

鲍：哈哈，一定一定。

饭：说回正题，刚才鲍 Sir 提到你们其实在家用机领域也有着不少开发经验，相信家用机界的第一方厂商也非常清楚这一点，那么在和索尼合作的上，是你们先找到了索尼，还是索尼主动前来联络你们？

鲍：当我们想找索尼的时候，索尼也找到了我们，所以可以说是一拍即合，哈哈。索尼进入中国后，想找一些有代表性的独立游戏厂商，很自然会找到我们，而我们对于主机游戏市场也是充满期待，所以这种合作是非常顺畅的。而且这样的合作，不仅限于国内，我们都知道中国主机游戏市场刚刚起步，所以仅仅针对中国市场发售的游戏短期内未必内收回成本，我们的游戏都是针对全球市场发售的，其实我们在 iPhone 平台上的游戏已经是全球发售了，对于海外市场我们是有些积累的。

我在这里可以透露的是，《小小白日梦》的英文、日文版都已经完成，很快会登陆香港、日本以及欧美 PSN 商店。



▲椰岛工作室程序员的工作台，亮点很多，包括新旧的3DS和X360的手柄，还有手提后方的摇杆等等，屏幕上显示的游戏是椰岛的成员们在今年上海Game Jam上用24小时开发的佳作《伊甸园之歌》，在UCG 359期的“独立之光”栏目中有相关的报导。

饭：太棒了，鲍 Sir 你还真是猛料不断哦，那看来索尼进入中国市场既是开拓了国内的玩家群体，也将会帮助国内的游戏开发商们一步步走向世界，这还真是一件非常激励人心的事情。既然提到了《小小白日梦》，我这里也要以玩家身分问一下，目前《小小白日梦》的 PS4 与 PSV 版本开发进度已经到达了什么程度？如果已经开发完成，是否已经进入送审流程？

鲍：是的，目前 PSV 版已经开发完成，并且通过了索尼的质量审核，中国政府的审核也即将完成。而 PS4 版还在研发中，也已经接近尾声了。

饭：那看来我们不但能够玩到首发护航的 PSV 版《小小白日梦》，高清次世代版的《小小白日梦》离我们也不远了。不过关于游戏本身的

椰岛工作室 佳作一览

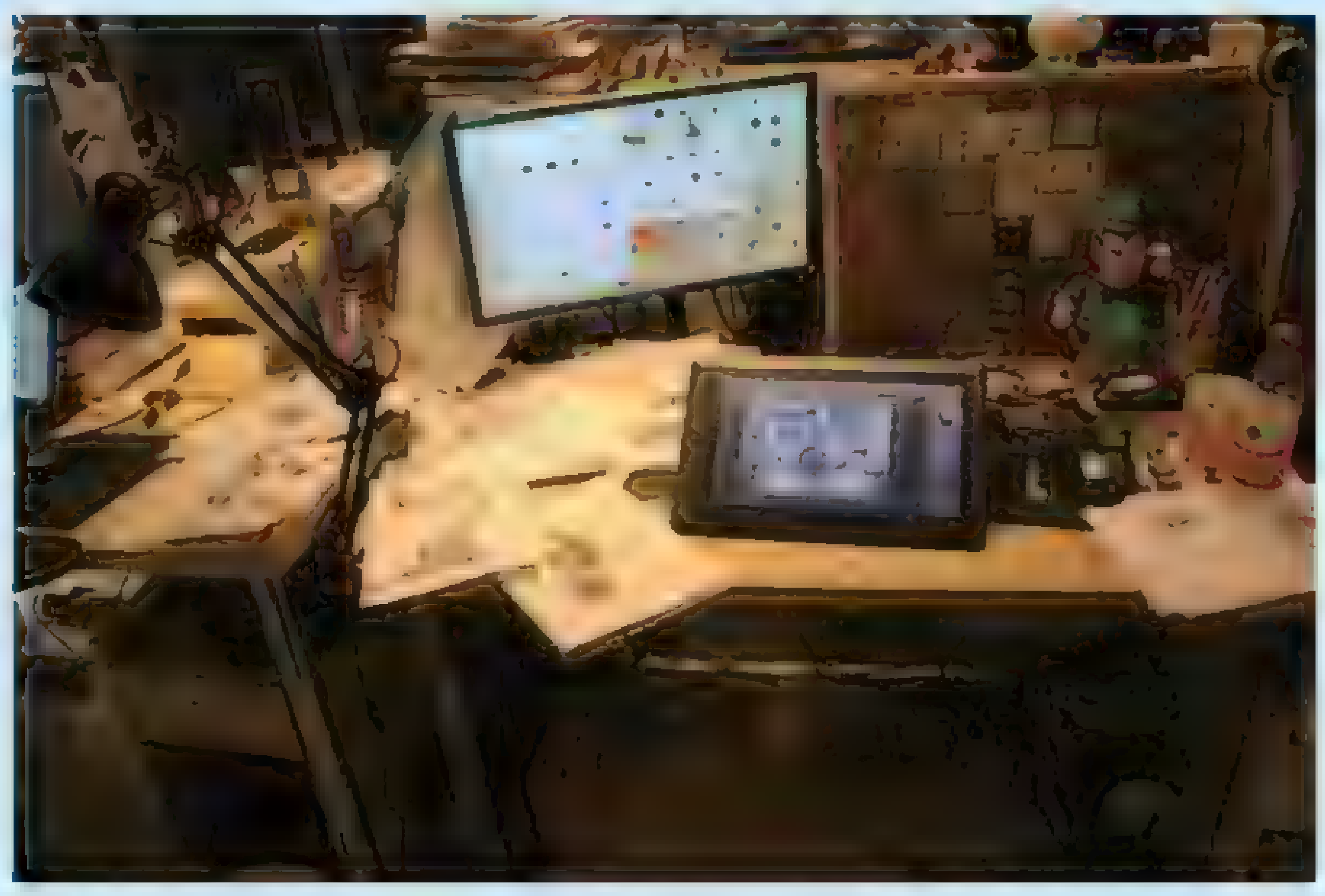
●小小白日梦

这款将会为国行 PSV 首发护航的作品是一款动作解谜游戏，目前除了在国内移动端系统卖场以免费游戏身分提供下载外，也用《One Tap Hero》的名字登陆了 App Store 和 Google Play，海外版与国内版最大的分别就是游戏本身是一次性购买，没有体力值和内购等设定，更为专注于向玩家提供纯粹的游戏乐趣。

在游戏本身的系统上，《小小白日梦》的操作非常有特色，一个单独的触控键能够在游戏当中产生不同的效果，例如平常人物移动时，点击屏幕就可以让角色跳跃，如果角色遇到楼梯，点击则会让角色开始攀爬。除此之外，游戏当中几乎没有任何额外的操作，所以攻关的诀窍，就在于掌握关卡的构造和点击的时机，虽然听起来并不难，但游戏中期的关卡就开始变得颇有挑战性，要通关不难，但想要拿齐三星评价或是用完美速度通关来拿取礼物就必须经过一番钻研，是一个在难度曲线和挑战性上都非常有传统游戏风范的作品，难怪能够被索尼相中成为国行主打。

●决战喵星

融合了移动端游戏中被称为经典类别的塔防和跑酷两大常见游戏形式，却别具一格地创造出了跑酷塔防这个崭新的游戏形式。游戏当中玩家将帮助一群逃亡的喵星人对抗年糕星人的追捕，并且在敌人的围攻之下逃出生天。而玩家想要做到这一点，就必须把合适的喵星人放到飞船上合适的岗位，让它们充分发挥自己的能力，或是攻击敌人飞船，或是修理我方飞船，并且在飞船被击沉之前坚持足够长的时间。因为喵星人们都有耐力值，



▲椰岛工作室的美术人员工作台，文艺程度明显战翻“程序猿”们，但是超人和GB小雕塑又令桌面带着一点点宅气。

细节我还有一些小问题，例如《小小白日梦》的PS4与PSV版本比起移动端平台版本，有着哪些方面的特点？

鲍：这款游戏的PSV/PS4中文版的最大改变是沿用了海外版收费模式：一次性收费，无内购。主要是考虑到了主机玩家的消费习惯以及我们的设计理念。其实这款游戏最初的设计就是一款付费游戏，针对海外市场发售的，只不过它的中文iOS版，我们做了改版，针对国内手机游戏市场改成了免费下载道具收费的模式，套上了体力值、道具、人物特殊能力、礼物盒和宠物系统等，这样的改变反而让设计师在设计的过程中感到很别扭，因为玩家可能会被这些系统分心，过于依赖特殊能力过关反而体会不到关卡本身的乐趣。所以这次PSV中文版去除了这些外围系统，希望让玩家有机会体验到这款游戏本来的风貌——解谜平台过关游戏，从这个角度看，我为这款游戏感到幸运。除此之外，我们还添加了新的关卡和人物，都是与春节相关的，也希望带来一些喜庆的成分。

饭：那真是太棒了，其实我个人也尝试了一下《小小白日梦》的移动端版本，游戏本身内容非常有趣，但因为某些关卡想要达成三星条件并不容易，体力值的存在限制了重试的次数，看来玩家用机版本的玩家可以抛开这个限制尽情享受了。如此看来，国行PSV首发前一万名玩家附送的《小小白日梦》兑换码，就是能够让玩家们直接免费获得这款游戏咯？

鲍：没错，所以国行送出的这一万份，是真真切切地回报玩家，我们希望通过让利来让更多国内的玩家知道中国也有踏踏实实做游戏的公司，正像索尼所说的“一切为了玩家”，尽力给玩家带来最好的体验。

饭：在这里我先代各位玩家谢谢鲍Sir的慷慨和椰岛工作室的努力。说完了《小小白日梦》，我想提一个出于个人兴趣的问题，椰岛工作室目前推出的作品当中许多都非常有特色，而且创意各不相同，这些作品的创意都是来源于同一位策划者，还是组员们各自提出的点子？

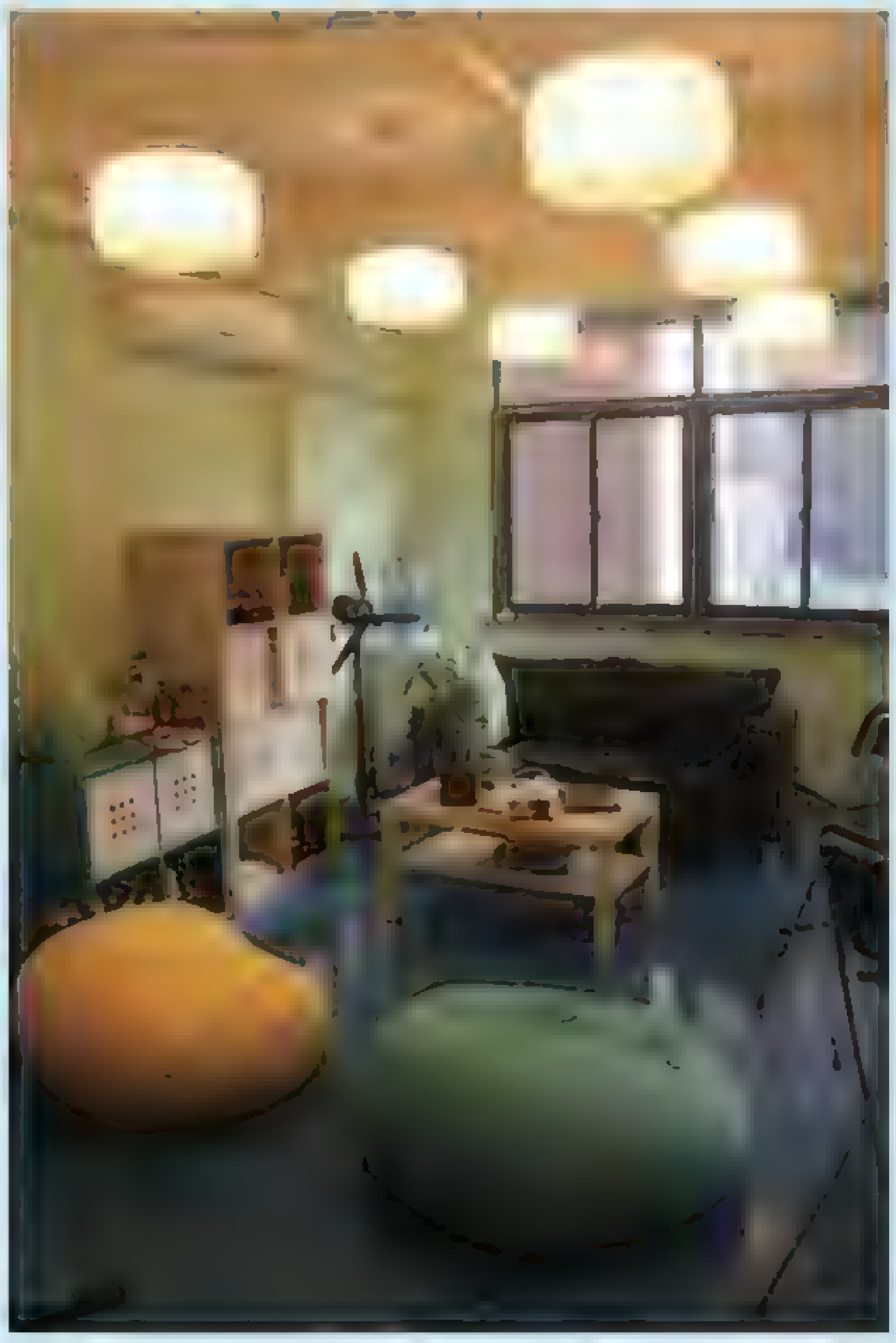
鲍：这些创意都来自于各个不同的成员。实际上椰岛工作室的特点就是集体创作，大家都有各自的想法，想法获得通过的办法就是做出原型来给同事们试玩，同事们之间会互相投票，我会根据公司的发展方向做出一个最终决定。

饭：那看来椰岛工作室的成员们都有着充满创意的思维和民主的思想哦，那么这些作品开发所耗费的时间和人手都在什么程度？

鲍：大部分作品的开发耗费时间都不低，但是人员都很少，因为原创游戏有非常多的不确定性，游戏玩法和美术风格都需要反复试错，为了规避风险只能安排比较少的人员。以《小小白日梦》为例，是3个人，开发了18个月（从最初原型到最终上架）。

饭：原来如此，那看来椰岛工作室目前也是在多线作战，针对家用机平台开发的作品相信很快也会和各位玩家见面吧。话说回来，椰岛工作室对于目前国内家用机市场有着什么样的看法和展望？

鲍：国内家用机游戏市场一定会有很大的发展，因为以前（行货市场）是零嘛，但是这个市场的规模未必会像手游和网游那么大，这也意味着国内大型网游公司未必会很快重视这个市场，中小开发者就有了机会，所以我们一定会重视这个市场的。



▲椰岛工作室的休息区，软软的懒骨头垫椅让人看着就很想往上躺一躺。

饭：我们也衷心期待着能够早日玩上椰岛工作室为家用机和掌机开发的全新作品。今天也要谢谢鲍Sir接受我们的采访，最后请鲍Sir跟UCG的读者们说一句话吧。

鲍：和大家一样，我也是看UCG长大的，我们知道什么样的游戏是好的，国内的游戏市场环境正在慢慢变好，希望椰岛能为大家带来更多的好游戏！

所以玩家需要在它们耐力耗空之前迅速替换岗位上的成员，又或是通过在三个岗位上安置同类型的喵星人来触发连锁，强化它们的能力并恢复体力。

本作已经登录了iOS平台和Xbox One平台，在海外也以《Naughty Kitties》之名发售，在日本地区尤其受欢迎，人气和国内不相上下。

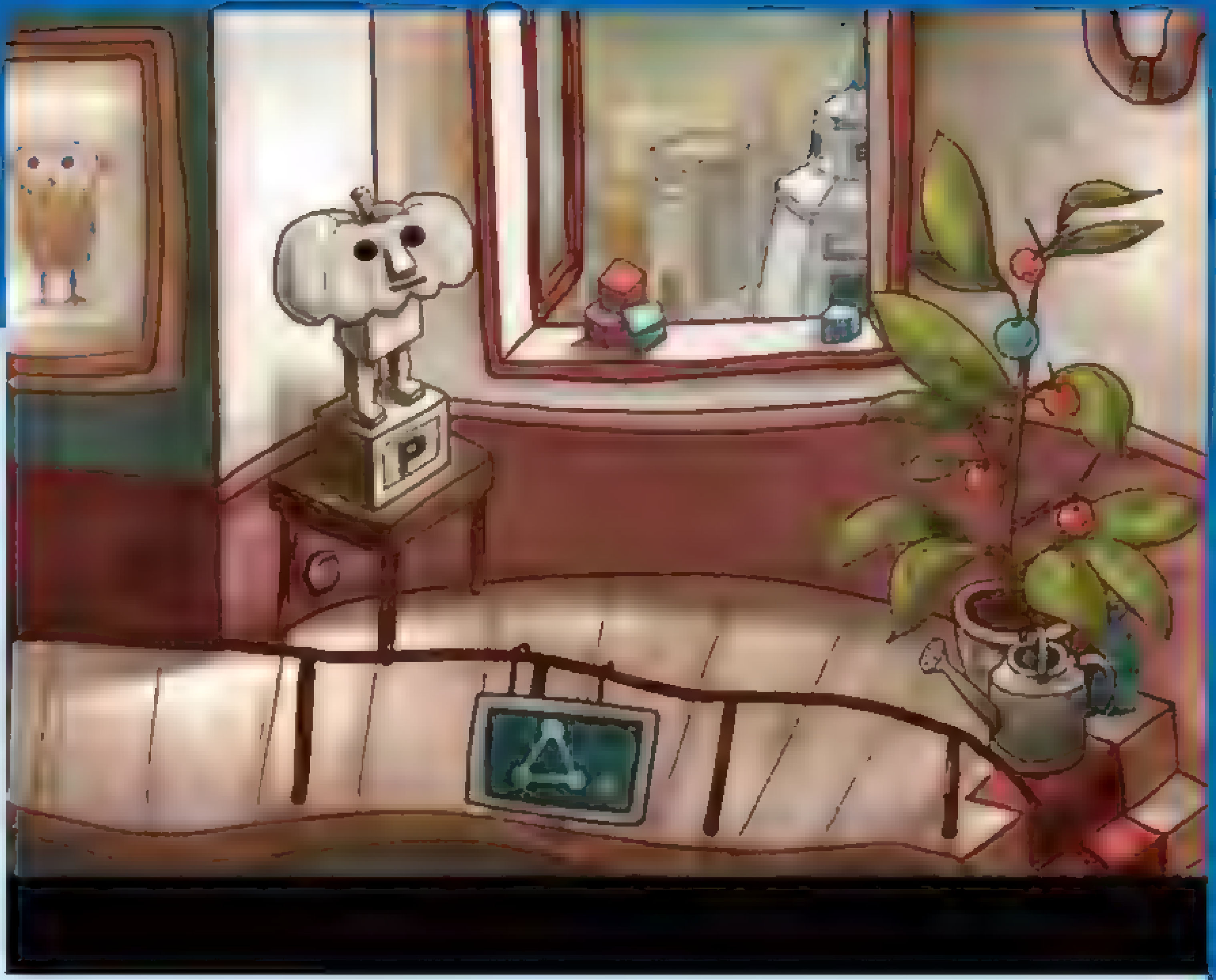
●其他佳作

鲍Sir在采访中还提到了两个椰岛的佳作，其中之一是《手指平衡》，游戏的玩法非常简单，玩家需要用两根手指操纵一根横杆的两端，而横杆中央则放着一个圆球，玩家的目的就是通过调整横杆的倾斜角度和方向，让圆球移动并通过障碍，一路将其送到场景的最上端。游戏本身的系统相当简单，但是后期的许多关卡设计巧妙，加上控制圆球的移动需要一定的预判，是一款易学难精的佳作。

另外一款作品则是《爱卷纸》，这是一款非常搞怪的应用，游戏的目标只有一个，就是让玩家挑战一下自己能够在多短的时间内把一卷卷纸拉到头，这种在现实生活中属于纯粹抽风发神经的行为到了游戏当中就成为了一种毫无负担的乐趣，而且这款游戏支持最多四个玩家同乐，大家能够比一比谁的抽纸速度更快，是一款适合在派对等同乐场合进行的游戏。

除了这两款作品，椰岛也推出过《青蛙先生》和《Crossout》等有趣的作品，感兴趣的玩家可以不妨找来一试，感受一下椰岛的游戏魅力。

Cotton Game



说到 Cotton Game，自然不能不提 Cotton——这话听起来有点像废话，因为毫无疑问 Cotton 就是这家工作室的核心成员，但其实更为重要的是，Cotton 本人的美术风格，确立了 Cotton Game 留给玩家们的整体印象。对于这一事实最好的例证，就是当 Cotton Game 的新作《南瓜先生大冒险》出现在索尼国行主机发布会上时，大部分并不了解这款作品的家用机玩家却不约而同地发出了一声疑问："这是《机械迷城》?"

《南瓜先生大冒险》当然不是《机械迷城》，但 Cotton 却成功地用他那充满了手绘感和童话感的笔触传达出了和《机械迷城》相仿的美妙氛围，令人禁不住对这款新作充满了兴趣，也忍不住更想要了解创造了它的开发团队。下面，就让我们通过对 Cotton Game 的核心成员之一 Cotton 的采访，来了解一下他们吧。

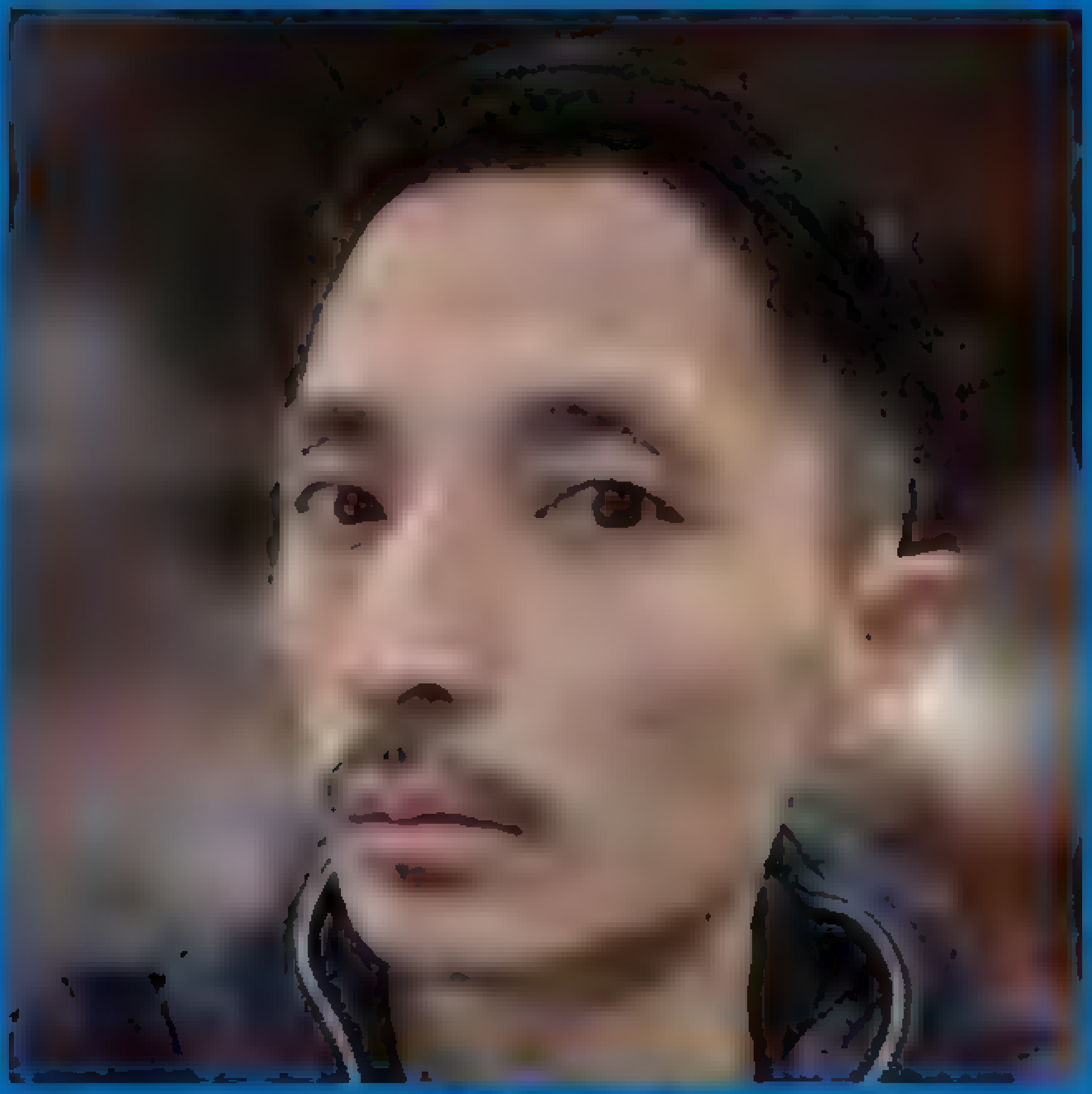
专访Cotton Game主美Cotton

你好，Cotton，感谢你在百忙之中接受我们的采访。

Cotton：稀饭你好，很高兴能够在 UCG 这里，让各位读者了解一下 Cotton Game 以及我们的作品。

说起来在家用机领域，Cotton Game 的确还是个陌生的名字，不如 Cotton 你先和大家说说你们是怎么样的一个团队吧。

Cotton：我们公司目前人很少，策划、程序、美术各一人，剩下的音乐等部分都是通过兼职和外包的形式完成的。公司成立的目的就是为了做这款《南瓜先生大冒险》的游戏。我和程序员是在独立游戏群上相互认识的。程序员是人工智能硕士毕业，理论上应该具备很高的程序技能，但是，在开发过程中让我感触最深的还是他对这份工作的激情和认真。我负责游戏的美术部分，至于我的美术能力和经历，我就不过多地描述了，作品代表了一切嘛！



▲Cotton近照。

是这样没错，而且说到美术这方面，家用机领域的玩家们对于《南瓜先生大冒险》还尚不熟悉，不过大家在观看预告片后纷纷表示看到了《机械迷城》的影子，请问这款作品充满了手绘感的美术风格是否有受到《机械迷城》的影响?

Cotton：不否认的是，做《南瓜》这款游戏的初衷，就是因为我们认为自己是有能力做出像《机械迷城》一样高素质的解谜游戏的。但是在开发的过程中，我还是力求做出和《机械迷城》不一样的美术感觉。而且，我认为自己也做到了这点。至于玩家的感受，对我们是一个提醒也是一个鼓励，一方面提醒我们未来应该做出更代表自己的美术风格，另一方面我们也为自己的作品能和《机械迷城》这样的神作相提并论而感到骄傲。

我相信大家在深入了解《南瓜先生大冒险》之后，都会对 Cotton 的美术风格有一个更直观的认识。那么，目前除了《南瓜先生》这款作品，Cotton Game 还有哪些代表作?

Cotton：我们目前还在做一款叫《一路》的解谜游戏，比起南瓜先生大冒险来说，游戏内容略微轻量一些，但是在创意上更有趣。描述了一个男孩坐电梯一直向上的旅途过程。

听起来非常有意思，说不定以后我们会有机会向大家介绍这款作品。说完了工作室本身，我必须要问 Cotton 你一个关键问题，索尼是通过什么样的契机，与 Cotton Game 展开合作的?

Cotton：在我们获得了 UNITY 游戏大赛最佳 2D 美术银奖后，索尼看到了我们的游戏，主动询问我们是否希望能把南瓜移植上 PS4 的平台。对我们来说，这是一个宝贵的机会。我们签署的是全球 PS4 的发行平台。但是，目前仅仅是在做中国区的游戏移植工作。

这可真是一个大好消息，也就是说日后《南瓜先生大冒险》还会有机会走出世界，让其他国家地区的 PS4 用户感受到中国独立游戏开发者的实力和作品的魅力。那我想了解一下，目前《南瓜先生大冒险》的开发进度和审批进度都到达了什么阶段?

Cotton：目前游戏已经顺利开发完成了，并且进入了送审程序，我们也期盼着过程能够尽快完成，好让这款作品尽快和玩家们见面。

▲Cotton的工作台，朴素却又非常有艺术感。

我们也同样非常期盼着能够早日玩上《南瓜先生》，之前提到获奖，我也想到了一个问题，《南瓜先生大冒险》在参加 IGF CHINA 2013 时获得了最佳美术奖，今年也获得了 UNITY 游戏大赛最佳 2D 美术银奖，这对于这款作品的开发和众筹是否有非常大的推动和帮助?

Cotton：参加一些比赛并获奖，对我们这样的小团队来说，一方面是宣传，但更多的是鼓励，坚信我们自己是最优秀的游戏开发者，只要做出玩家喜欢的游戏，一切努力都是值得的。

的确是这样，在游戏开发过程当中，玩家们的鼓励也是非常重要的。那么，另外我想要问一问，既然本作目前已经公布会登陆 PS4 和 PSV 平台，一向对于独立开发者非常照顾的索尼是否有对本作的开发进行援助和资金支持?

Cotton：这个暂时还没有，毕竟目前我们的合作还处于典型的第三方与第一方合作形式，游戏的开发资金更多地还是来自于众筹和我们的个人出资。

相信随着《南瓜先生》和玩家们见面，Cotton Game 和索尼的合作还是会进一步加深的。

Cotton：我们也非常希望能够和索尼再进行

更多的合作，让更多的作品登陆到 PS 系平台上。

好，让我们回归游戏本身吧，首先是游戏的售卖方式。《南瓜先生大冒险》是会采用一次性购买的方式来让玩家体验游戏的完整内容，还是会采用目前业界比较流行的分章节发售方式来持续推出后续的故事？另外游戏中是否会有内购项目来降低游戏的解谜难度或是跳过谜题？

Cotton：《南瓜先生大冒险》会采用一次性购买的方式让玩家下载。游戏中也不会有任何的内购来降低游戏的难度甚至是跳过某些内容。因为我们认为，解谜游戏的真正乐趣正是在于不断的挑战自己的解题思维，我也相信我们已经认真权衡了游戏中的谜题难度，同时有一套合理的帮助系统。这些足以让玩家在认真的思考中一步步地完成游戏，并获得极大的成就感。

听着还真是令人越来越期待了，那么我想要打听一下，目前在《南瓜先生大冒险》中投入的时间、人手和成本是在什么程度？

Cotton：《南瓜先生大冒险》一开始就是本着公司运作的角度开发的，所以花费了一定的资金，开发了大概 1 年半的时间，人手的投入情况自然是全员上阵，但是，和普通团队相比较，我们的开发资金也可以算是很少的，这也是小团队的一个优势吧。

看来《南瓜先生》仍然是维持着有独立游戏风范的小身材大味道——无论是从游戏本身还是从开发团队规模上来说都是。我知道 Cotton Game 已经开发了《卡卡大冒险》和《反重力卡卡》两款作品，这些作品开发所耗费的时间、人手和成本又都在什么程度？

Cotton：《卡卡大冒险》和《反重力卡卡》是在 Cotton Game 成立前我个人开发的游戏作品。也是我开始了解了什么叫独立游戏后所制作的 2 款游戏。除了个人的时间成本外，这 2 款游戏并没有花费额外的资金。之后还开发过一个叫《精确打击》的作品，是一个基于物理引擎的游戏，前段时间被人侵权盗用，让我意识到注册版权的重要性，现在这款游戏的盗版在 iOS 和安卓的平台上依然存在，这让我很无奈。

Cotton 你的遭遇我也有所耳闻，鉴于目前移动端平台上对于侵权现象的管制缺乏力度，这种令人遗憾的情况还在屡屡发生。我觉得万幸的是，家用机平台是一个相对严密而重视版权的领域，在这一领域有 20 年经验的索尼肯定能够更好地维护独立开发者的权益。

Cotton：是的，这也是为什么我对国行 PS4 和 PSV 的发售抱有如此大的信心，衷心希望国内游戏行业能够在索尼这些国际先驱者的帮助下变得越来越规范。

既然提到了国内市场，我要最后问一下 Cotton，Cotton Game 对于目前国内家用机市场有着什么样的看法和展望？是否有计划推出更多家用机平台的作品，甚至是针对家用机开发的原创新作？

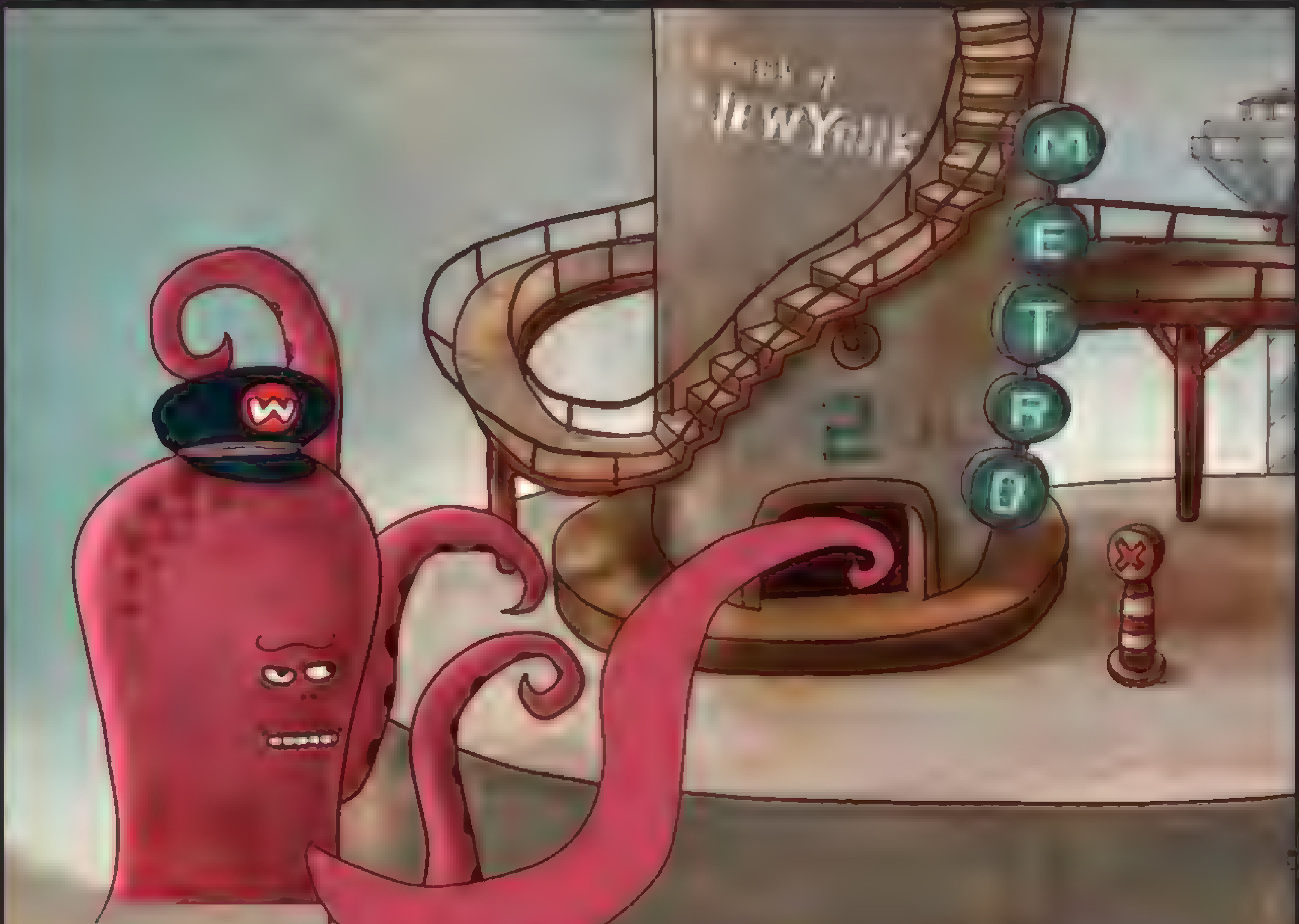
Cotton：参考全球市场的数据，家用机在中国的市场也应该变成一个游戏开发者的大舞台，我们对此充满了信心。所以，我们一定会针对家用机的平台开发专门的游戏作品，敬请大家期待。

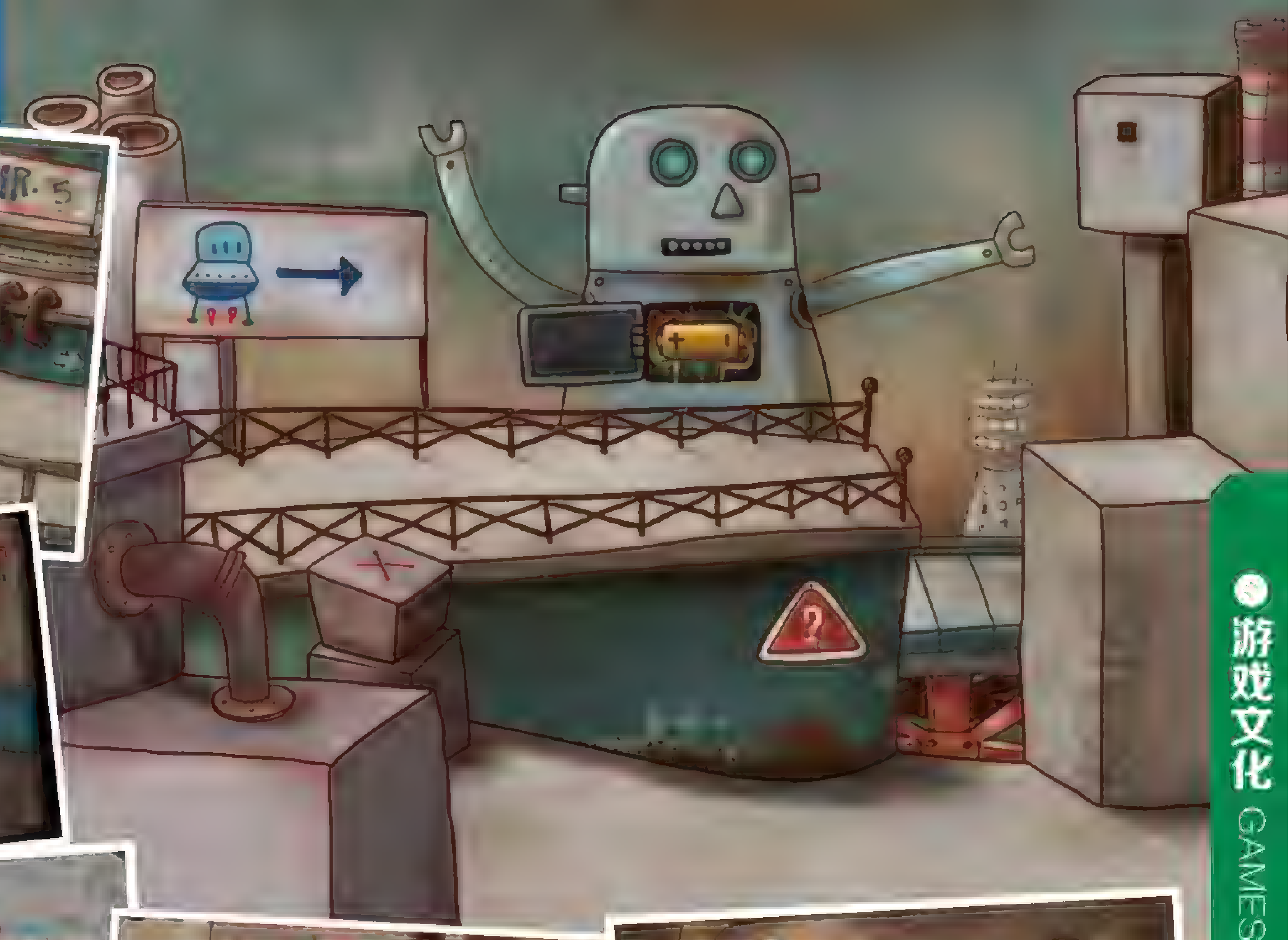
我们也期盼着那一天能够早日到来哦。那么，对于 UCG 的读者，Cotton 你有没有什么想说的？

Cotton：谢谢你们对我们游戏的热爱和关心，作为一个独立游戏的开发团队，开发出让玩家喜爱的游戏，永远是我们的首要目标。请相信我们。

《南瓜先生大冒险》美图欣赏

由 Cotton Game 开发的这款冒险解谜游戏有着令人过目难忘的美术风格，最为显著的特征之一，就是大量有着蔬菜外形的主要角色，和一个个如同图画般美丽的场景，下面就让我们来欣赏一下出自 Cotton 之手的精美场景和角色原画。





蜗牛 (SnailGame)

这次和索尼展开合作的国内厂商当中，要说到大名鼎鼎并走向国际的代表，蜗牛绝对是其中一个。早在今年E3展时，我们就在现场见识了蜗牛的展台上他们与俄罗斯开发商Mental Games合作开发的蒸汽朋克风格网游《黑金》拥有的强大人气，这同时也证明了蜗牛对于国际市场的适应能力。并非粗暴地把武侠类作品推向世界，而是选择接地气的奇幻风格作品，的确是一着妙招。那么他们为PS4平台打造的本土化作品《九阳神功》，又是否有着能够一巴掌拍出十八条龙的气势，足以在日渐普及的MOBA（多人在线战术竞技游戏）类竞技游戏圈中闯出一片新天地呢？就让我们来了解一下这款作品吧。

九阳神功

国行PS4的游戏阵容已经初现端倪，而首发护航游戏自然也是玩家们无法忽视的关注点。在几个国产护航游戏中，《九阳神功》算是一款既具有中国市场特色，又在游戏技术规格与规模上与PS4"门当户对"的作品。让我们来看看这款由国内顶尖规模开发团队创作出的游戏所具备的亮点吧。

专访 蜗牛游戏

Snail Game 游戏蜗牛
虚 | 拟 | 世 | 界 | 缔 | 造 | 商

大汉（下文以汉简称）：请问蜗牛游戏的是怎样一家公司？

蜗牛（下文以蜗简称）：目前蜗牛公司的业务涵盖网络游戏、数字电影、移动端等多个领域，是目前中国最大的数字文化娱乐内容生产企业之一。代表作有《九阴真经》、《九阳神功》、《太极熊猫》、《黑金》、《大三国志》等等。

汉：相信国内的玩家们应该都对蜗牛的作品早有耳闻，我们首先想了解一下，这次与PS4合作是基于什么样的契机而开展的？

蜗：索尼作为家用机的主导品牌之一，对游戏的品质有着精益求精的要求，早在

《九阳神功》曝光之初，决策进军全平台战略时，索尼公司便关注到了这款题材新颖的武侠 MOBA 作品，并在后期逐步与蜗牛公司协商，确认了《九阳神功》的 PS4 平台计划，最终达成重点项目。

汉：看来我们能够玩上《九阳神功》还得感谢索尼对于国内游戏市场的关注和支持，那么这款作品在主机版上会有怎样的特色？

蜗：1 月 11 日《九阳神功》先行体验版登陆 PS4，将呈现 ACT 动作连续技元素，以及 CE3 引擎下真实世界的环境交互体验、天气变换和极致电影画质，喜欢中国武侠风的玩家可能会有很兴趣。《九阳神功》不但会登陆全平台，也主打全球战略，努力让各个平台的玩家们能够同台竞技。另外，主机版将针对 PS4 进行包括手柄操作等的多方面操作优化，保证各个平台的游戏体验都能发挥出其平台的特色。另一方面，《九阳神功》原本就区别于传统的 MOBA 类游戏，以往的 2D 形式 MOBA 仅适合于键盘操作是因为在游戏技能按钮本身之外附带了太多辅助功能按钮，这些在 3D 的 MOBA 里都会被摒弃和精简，让玩家更多地体验轻松而不是复杂，一个小小的手柄就已足够承载乐趣了

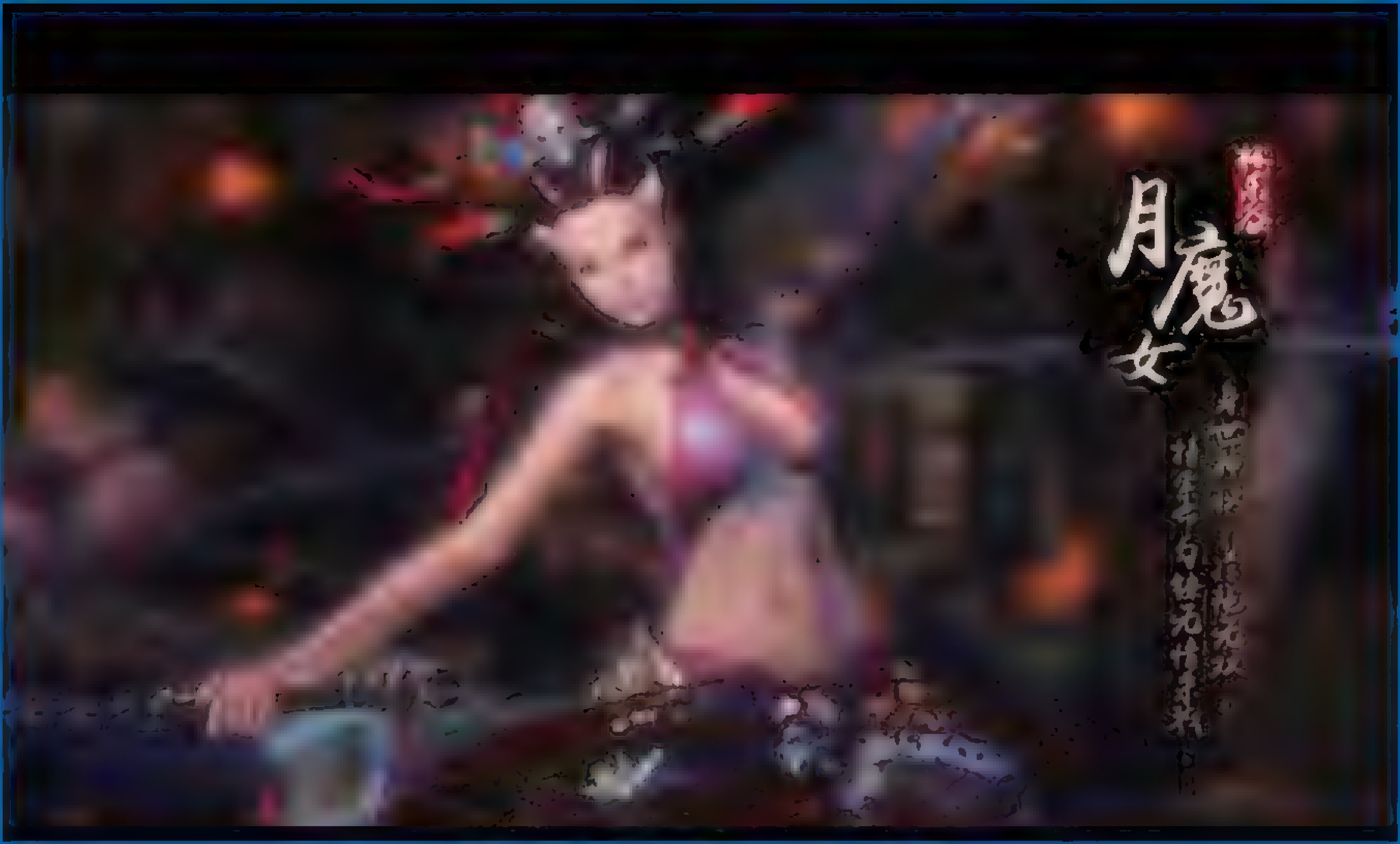
▲将会在 PS4 版中登场的两位新角色，其中一位还能够一巴掌拍出十八条龙。

汉：没错，对于家用机玩家来说，能够用手柄流畅操作的作品才是一个合格的家用机作品，而《九阳神功》显然已经具备这方面的能力了。最后我们想了解一下，蜗牛对于目前国内家用机市场的看法。

蜗：目前微软 XOne 与索尼 PS4 都已推出了国行版，未来诸多的中国游戏厂商也将会投入更多的力量来研发主机平台作品，主机游戏将在中国被赋予更多的意义，对于行业而言，国内主机游戏市场将会是十分值得期待的盛景。这其中开发出的商业模式、游戏类型都是十分有趣的话题。

汉：我们也期盼着蜗牛能够和其他国内厂商一起，在家用机上面为玩家们呈现国产游戏的盛宴，在采访的最后，请对 UCG 的读者说一句话吧。

蜗：广大 UCG 的玩家们，你们好，感谢你们对《九阳神功》的关注与支持，希望《九阳神功》这款全平台 3D 武侠 MOBA 游戏能够给你们带来耳目一新的体验，也恭祝你们新年快乐，万事如意，天天快乐！



▲虚幻引擎 3 打造的人物建模让人眼前一亮。

原汁原味的中国风

《九阳神功》采用的是 Cry ENGINE 3 引擎，这款作品不但在其开发者 Crytek 手中被应用得出神入化，创造了《孤岛危机 3》和《崛起 罗马之子》等有着惊人画面表现的作品，也被广泛应用到游戏领域当中，就连国内游戏业也有着众多作品将其作为游戏的引擎，包括备受关注的《怪物猎人 Online》。而《九阳神功》也是其中之一，靠着引擎强大的图像构造能力，蜗牛能够把充满了古典韵味与诗情画意的游戏原画通过令人印象深刻的方式还原到 3D 世界中，营造出带着纯粹中式风情的武侠氛围，让人感到自己如同化身盖世豪侠，仗剑快意江湖。

独具一格的操作方式

传统类 MOBA 起源于《刀塔》这一使用《魔兽争霸 3》作为原型而改造的地图模组，所以其操作方式也根植在即时战略游戏的 RTS 式鼠标键盘组合上，这原本无可厚非，不过在经过《刀塔 2》还有《英雄联盟》的流行化演绎后，这一类作品已经把竞技性与对角色的微操提升到了一个新的地步。也正因为如此，鼠标点击移动的方式已经呈现出了严重的局限性，玩家不得不通过超高频率的鼠标点击来维持角色的精准走位。

《九阳神功》开创性地打破了这一旧有思路，针对 MOBA 类作品强调微操与角色对抗的特点，将操作方式改为了移动和战斗出招更为精确流畅的动作游戏形式，辅以第三人称追尾视角，完美地解决了 MOBA 类作品的局限，并因为视角无法随时在战场上随意移动，再一次颠覆了此类游戏的作战思维，重新把资深玩家与新手放在同一起跑线上，让大家再一次战个痛快！

针对手柄的优化

虽然游戏改为了动作游戏式的操作，不过《九阳神功》的基本操作其实仍然是针对键盘和鼠标进行设计，而既然如今要登陆 PS4 平台，自然也会对游戏操作进行一番优化。

在 PC 游戏圈子里，对于键盘鼠标操作变为手柄操作后是否能够令人适应是一个非常常见的疑问，当然这一点在家用机游戏界当中是不存在的，毕竟大部分玩家们肯定都尝试过“《使命召唤》系列”的作品，而这一系列无论是 PC 版还是家用机版的操作都同样优秀。

《九阳神功》同样以此为参照，将会根据家用机玩家的习惯对游戏的操作进行优化，左摇杆负责移动和右摇杆负责视角操纵自然是标准配置，而技能启动键也安排在了○ × □△四个主要功能键和方向键的←和→上，保证玩家上手时能够获得与动作游戏相仿的操作手感，而且会对应振动功能，进一步强化玩家的操作体验，在驰骋战场时甚至会有如同“《无双》系列”一般的爽快感。

结语

说完了《九阳神功》的种种特点，相信大家也对开发了这款作品的团队充满了好奇，记得去下载玩玩看。

▲针对 PS4 优化过的按键界面一目了然。

▲第三人称视角能够让玩家更为直观地欣赏角色的战斗身姿。

游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划

Play Station国行群雄现

ORAP Games

ORAP Games 是一家年轻的游戏公司，现有 10 名出色的开发者。2014 年 10 月，他们的第一款作品——耗时两年半打造的科幻射击游戏《将死之日》登陆了欧美地区 AppStore，该作一上线便被苹果推荐到 97 个国家的 AppStore 首页，并在虚幻引擎的官方 Facebook 得到推荐。紧接着，ORAP 有幸得到推荐将《将死之日》移植到 SONY 的 PS 4 和 PSV 平台，《将死之日》的高清主机版于 2014 年 12 月 11 日由 SONY 在上海举办的 PS4 国行发布会上公布。

团队主要成员

李伟

ORAP Games 的 CEO，同时也是《将死之日》的制作人，并负责主程序，故事编剧和关卡策划。15 岁便开始接触编程并汲取一切游戏开发的相关知识，大学期间累计开发了数款小型游戏和一款 2D 游戏引擎。2013 年受 CSDN 邀请在 MDCC（移动开发者大会）大会上进行了《UDK- 小团队挑战 iOS 大作》的技术演讲，该内容是国内第一篇基于虚幻引擎开发大型移动游戏的技术文章，刊登在同期的《程序员》杂志上。作为一名有技术背景的制作人，李伟能娴熟地将技术实现服务于游戏性创作，良好的想象力和文笔也为作品在故事层面注入了深度和表现力。

宦顺兴

ORAP Games 的 CFO，在《将死之日》的项目中担任动画导演，特效师，混音师，是个有着影视从业背景的开发者，曾经作为故事片导演并负责过大量影视剧的最终剪辑，无论是对摄像机调度还是影视的叙事节奏都有很高的专业性。除了游戏中的音乐和影像表现，所有粒子效果都由他全权包揽。

郭志伟

ORAP Games 的联合创始人。除了为《将死之日》创建美术资源和制作动画，他在工程项目的技术衔接环节不可替代。出自美术家庭的他，从小便受到美术创作环境的熏陶，大学时期接触 3D 创作，自此一发不可收拾。8 年的行业经验和《将死之日》项目的 3 年压榨，练就了他多面的才艺和学习能力。曾先后仅用两天时间便学会了两款新型软件的使用，大大提高了《将死之日》游戏人物的面部动画表现力。

团队历程

2012 年初：李伟，宦顺兴和郭志伟萌生了制作一款科幻射击游戏的想法，经过两个月的开发，《将死之日》的游戏原型出炉。

2012 年 4 月：《将死之日》对外公布，游戏的创新和高品质在行业内引起关注。

2012 年 7 月：三人受邀参加 ChinaJoy，《将死之日》与在融资推介会上得到行业名人的认可。

2012 年 8 月，ORAP 在深圳成立公司。

2012 年 10 月，ORAP 团队成员扩展为 6 名，3 位创始人的创业故事被《纽约时报》中文版报道。

2013 年 8 月，ORAP 得到完美世界的帮助，为了更方便的招募成员和借助完美的动捕设备提高游戏素质，公司决定将办公地点从深圳搬到北京完美世界大厦。

2013 年 11 月，李伟受邀 MDCC（移动开发者大会）发表了《UDK- 小团队挑战 iOS 大作》的技术演讲，这是国内第一篇基于虚幻引擎针对移动游戏的技术演讲，后刊登在《程序员》杂志上。

2014 年 5 月，《将死之日》在美国 E3 期间展出。

2014 年 7 月，10 名成员组成的 ORAP 团队终于结束了《将死之日》iOS 版的开发工作。

2014 年 10 月末，《将死之日》的 iOS 版在海外上市，上线 1 个小时即被 97 个国家的 AppStore 首页推荐，获得了海外玩家的广泛好评。

2014 年 11 月，《将死之日》被 Epic Games 在虚幻引擎的官方 Facebook 推荐。

2014 年 12 月 11 日，《将死之日》的 PS4 和 PSV 版在 SONY 的 PS4 国行发布会上得到公布。

《将死之日》游戏介绍

世界观

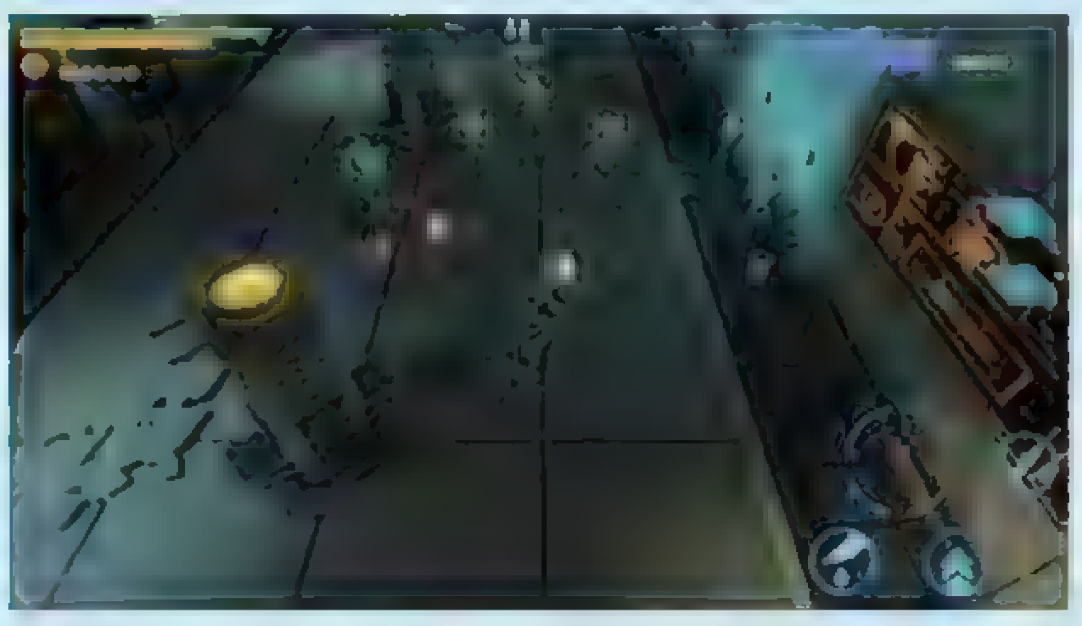
2026 年，电子机械工业和纳米生物技术飞速发展，BioGear 成为世界上最为强大的科技企业。

但是祸起萧墙，他们研制的纳米改造人 Fassbend 在原爆点引发了原型病毒泄露事件，这次事件使得病毒向全世界迅速蔓延，到处充斥着因感染而变异的人类丧尸和怪物，甚至连机器人也被恶意黑入，几乎成为人类灭绝的帮凶。

而玩家扮演的 Robert Cambelle，不仅要揭开幕后阴谋化解这场危机，也同样面临着严峻的生存考验，拿起先进的科幻装备勇敢地投入战斗吧！！

更具核心向的游戏体验

游戏采用俯视角的展现形式，借助于强大的虚幻引擎和开发团队的深入优化，不仅为玩家呈现出精美的画质，流畅度也丝毫不减。操作上同样经过精心设计，移动版中不仅有良好的射击手感，通过体感进行换枪上弹的操作也相当便利有趣，此次主机版将根据 PS4 手柄及 PSV 的操作特色做出调整。



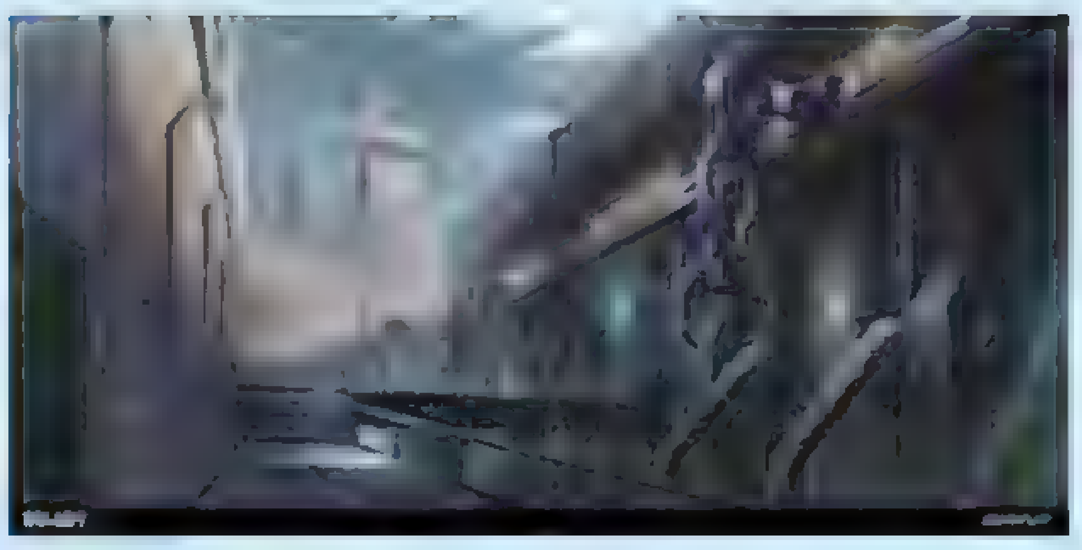
多种武器收录

游戏中收录了多种性能各异的武器，玩家们可以用各种方式享受战斗乐趣

丰富的游戏关卡

11 个独具风貌的庞大关卡，创造了一个栩栩如生的末世世界，从灾难过后的衰败纽约到赛博庞克即时感的高楼实验室。从寒冷刺骨的南极地带到波澜壮阔的荒芜沙漠……《将死之日》在每一关呈现不同的游戏和视觉感受，并且还有诸多谜题与致命机关等待着玩家。

▲南极



▲工厂

▲地铁

精彩的过场动画

《将死之日》中将会收录高品质的实时演算过场动画，12 名主要角色超过 1 千条动画制作都借由动作捕捉来完成，并有来自 5 个不同国家的 8 位外籍伙伴为游戏进行英文配音，相信能带来扣人心弦的演出效果，并让玩家全身心地投入到精彩的故事中。

多种敌人等待挑战

感染者

《将死之日》世界中最常见的敌人，嗜血恐怖，阴险狡诈，种类繁多。

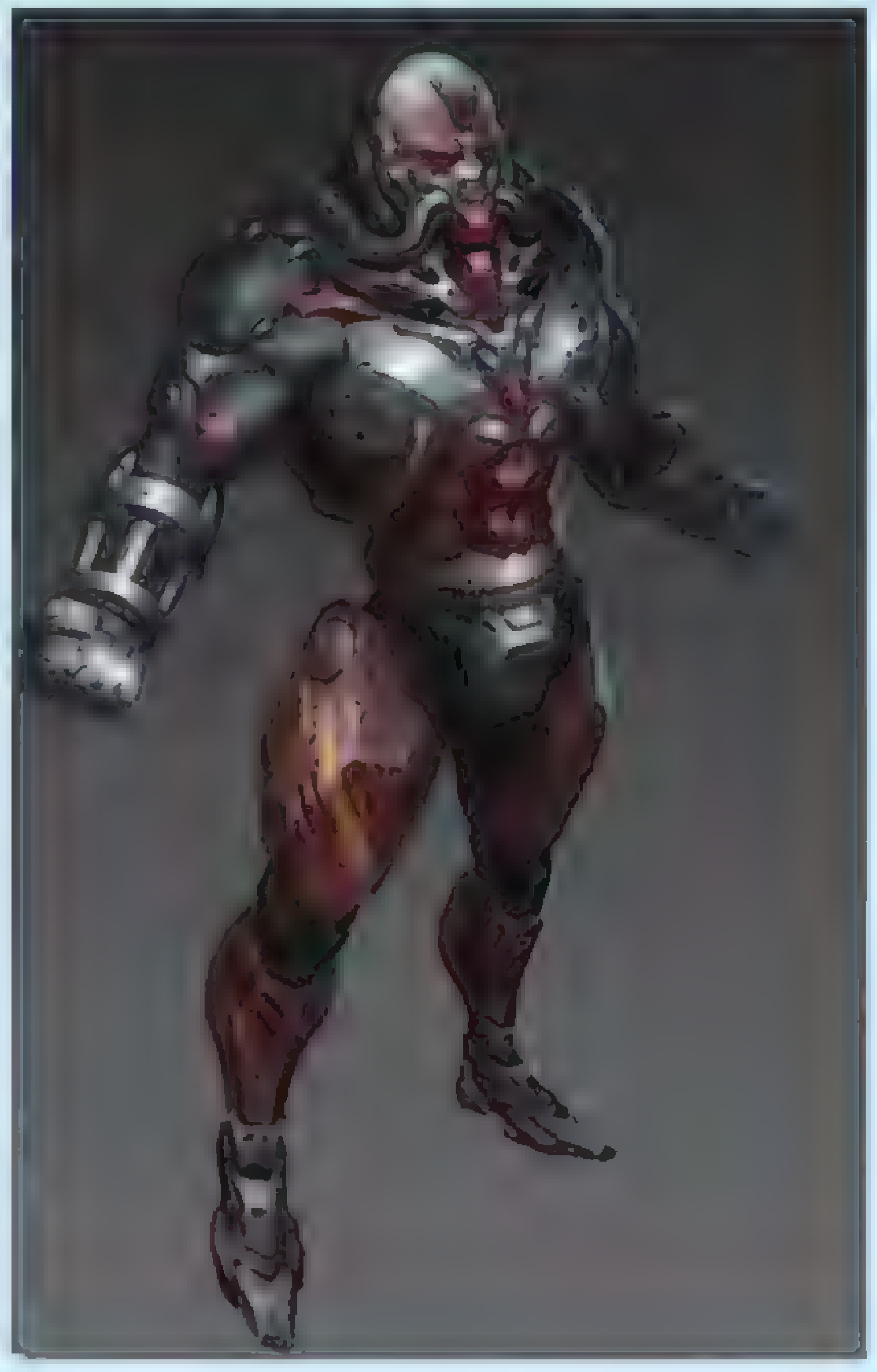
由于原型病毒具有极强的感染力，任何被感染的生物体都会基因突变：普通丧尸、腐尸虫、能够伸出致命触手的裂头狗以及恐怖高大的弑人者，只要他们一息尚存，都会是你的噩梦。当然，这些还只是《将死之日》怪物类型的冰山一角

机器人

除了感染者之外，被到恶意篡改的机器人同样极具威胁，他们不仅装备精良，并会采取策略性的团队进攻，玩家必须时刻警戒并利用战场掩体与其周旋。

纳米改造人

被改造为具有超凡能力的纳米改造人，生来就是为了战斗服务。他们的攻击方式多样，令人措手不及，这就是《将死之日》为你呈上的极具趣味和挑战的 BOSS 战。



专访ORAP Games CEO李伟

哪尼：李伟先生您好，很高兴能够在国行PS4主机上市之际，和您以及ORAP的团队成员聊一聊。不如先向读者们简单介绍一下自己以及ORAP吧。

Hello大家好，感谢UCG。我是ORAP Games的创始人李伟，ORAP目前是一个小规模的10人团队，成立于2012年，那时候还只有3个人。随着游戏质量的提升和团队的成长，ORAP辗转从西安到深圳，最后又搬回了北京。

我们耗时两年半，开发了一款科幻题材第三人称动作射击游戏《将死之日》。我个人担任制作人，主程序和故事编剧的角色。目前《将死之日》的iOS版已经率先在欧美地区上市，并有幸获得了97个国家的AppStore首页推荐和虚幻引擎的官方Facebook推荐，接下来《将死之日》将于2015年1月中后期登陆中国AppStore。

哪尼：李先生本人，以及团队的其他成员，平常是不是也经常玩主机游戏？有哪些喜欢的游戏系列么？

哈哈，非常喜欢这个问题，但真担心篇幅不够啊。

我很早就开始接触主机游戏了，也算是一名重度核心玩家吧，目前拥有PS3、Xbox 360和PS4。其实我们团队的大部分成员也正是因为热爱主机游戏，并被《将死之日》所散发的主机游戏魅力所吸引，而聚到了一起。

我对快节奏和情感丰富的叙事类作品毫无抵抗力，并且每一阶段发售的大作都是不会错过的，就算工作再繁忙也会去感受一番，从中吸收知识和经验。

出色的游戏系列和工作室这么多，要说最喜欢的系列实在很难回答。真要说的话应该算是"《生化奇兵》"系列吧，我给自己取的网名就叫BigDaddy。因为我个人非常喜欢乔治奥威尔的《1984》，Ken Levine不仅在游戏中反映了反乌托邦主题，还创造了销魂城这么个不可思议的水下世界，带给我无以伦比的震撼。系列最后一作《生化奇兵 无限》依然非常非常棒，只可惜Irrational就这么被Levine解散了。

另外，出于对制作人或某个团队的作品所散发出的独特理念的喜爱，我会很容易易沉浸在某个一个系列中，比如我也非常喜欢三上真司的《生化危机》系列，包括《征服》和最近的《邪恶深处》。当然还有顽皮狗的"《未知海域》系列"和《最后生还者》，个人非常崇拜Neil Druckmann。

至于团队里的其他成员，我们的关卡设计师是一位资深任粉，而主美则非常喜爱暴雪的作品，最近他就一直在练习绘制《守望先锋》风格的角色。我们还有一群非常喜欢《使命召唤》联机对战的小伙伴，他们特喜欢突突突。

哪尼：在PlayStation中国发布会的宣传视频中，出现了《将死之日》的身影。我记得2012年时就看到过《将死之日》的相关情报，到今年底游戏正式在App Store上推出，其实经过了蛮长的一段时间。你们最早从什么时候开始有做这款游戏的想法？最终的成品和原本构想有什么样的变化呢？

是啊，《将死之日》的开发周期有2年半，作为一款iOS游戏算是非常长的制作周期。

2012年初官顺兴、郭志伟和我，3个人萌生出制作一款创新的大型3D游戏的想法。我们并不想涉足仙侠题材，因为国内单机市场充斥着太多相似的题材，实在是难激起我们的兴趣，而且既然三上真司和小岛秀夫这样的日本制作人都可以做出那么优秀的欧美向作品，为什么我们不能呢？

当然，作为一个3人团队，我们的人手和经验都很缺乏，因此策划案也比较实际主义——首先从欧美范儿的射击游戏着手，并加入了受众面较广的僵尸题材。但是，我们不可能像本土美国人那样精准地反映美国文化，去做《行尸走肉》那样的现实背景题材，最后决定用科幻元素来弥补这些人文背景上的不足，并采用俯视角，这样可以大大减少一个维度的美术量。当然，这个游戏不仅要有战斗，还要有有趣的谜题机关来调节游戏节奏，更要有过场动画叙述一个完整的故事。

这便是我们最初的设想，并且因为UDK（虚幻引擎免费版）支持PC和iOS打包，我们打算先制作PC版，再制作iOS版。不过随着团队规模的扩大和市场的变化，我们越发感觉到PC单机是一条非常难啃的路，于是开始专心制作iOS版本。

之后由于团队的成长和条件的改善，我们的许多想法得以更好和高效的实现，例如动作捕捉对过场动画的支持，我们原本打算使用比较Hack的方法使用微软的Kinect捕捉动画数据；但后来得到帮助便使用了动作捕捉设备来完成了30分钟的过场动画，并且全程做了英文配音。

▲实施动作捕捉

如果说最终成品和当初构想的不同之处，那便是随着团队的扩展和更多朋友们的支持，使得《将死之日》世界观更加的庞大和精细，故事和动画更具表现力。这一点可以从我们这两年多来公布的游戏PV中对比出来。但负面的影响也很突出，随着各环节品质的提升，我们便需要花时间迭代和取代旧的低质内容。就这样花费了更多的时间代价，成本和精力。

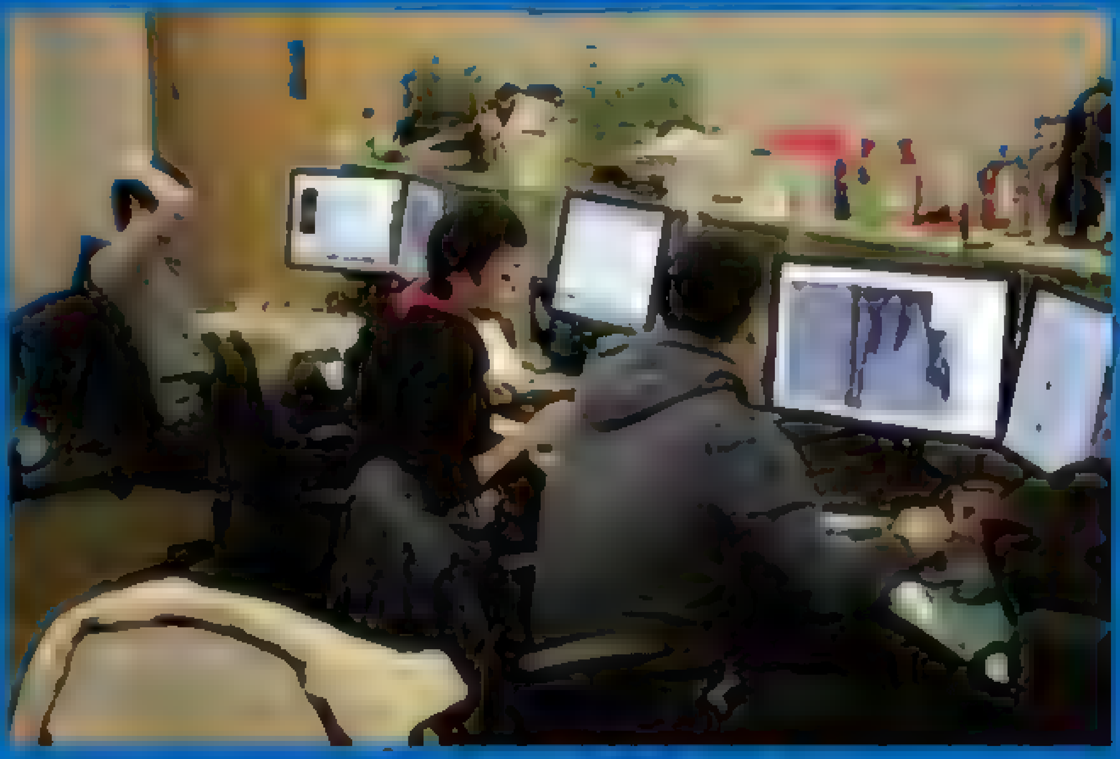
当然这也是成长型团队不得不面临的挑战，项目和人员都在成长，互相制衡和影响着产品的各个阶段，真希望我们的下一个游戏项目开始时，人员的配置都能到位。

哪尼：目前，《将死之日》的iOS版只在美国、英国等一些国外地区的App Store上架，为什么会选择先在国外发布而不是国内呢？

主要的原因是欧美发行商和我们接洽的比较早。

得益于他们的帮助，将我们的英文对白进行了native处理，最后我们还邀请了一些国际友人对游戏进行英文配音，在测试阶段，很多美国本土的玩家不敢相信这是一款中国开发者制作的游戏。我们当初是想将《将死之日》打造成一款国际化的产品，从欧美玩家对作品的接受程度上来看，我们做得还不错。

当然我们也迫不及待的希望《将死之日》能早日和国内玩家见面，但由于团队规模小，游戏在欧美市场上线的维护和国内发行的接洽使我们分身乏术。不过《将死之日》的iOS版也很快将于1月登陆中国区AppStore，希望大家多多支持！



▲ PS4版正在紧张开发中

哪尼：本作是否确认登录PS4/PSV双平台？大概会在什么时候正式推出？目前开发进度如何？

是的，《将死之日》会推出PS4和PSV版本。当前，我们正在着力制作《将死之日》的PS4版本，希望能在2015年中期推出，而PSV版会在PS4版本推出后的2个月发布。

当前我们已经完善了面向PS4的游戏操作和控制。在UI上，原本受移动平台的限制而无法实现的技术，现在终于能够采用了，比如scaleform技术、以及类似于《全境封锁》的3D界面效果也已经开始制作。而最后也是最辛苦的一个环节，就是面向次世代版本的模型、贴图以及角色的重制工作，这部分的工作量十分庞大，需要花费我们大量的时间。

哪尼：开发家用机游戏与手机游戏最大的不同是什么？需要耗费的时间、人力等成本是否更高？审批方面有遇上什么样的困难吗？

我们基于虚幻引擎制作了《将死之日》的iOS版，虚幻引擎本身就是一款跨平台的大型游戏开发引擎，在《将死之日》的iOS版开发过程中，最大的挑战是将虚幻引擎这部高性能消耗的野兽驯服，以使其匹配低性能的移动设备同时又能保留精美的渲染画质。

不过得益于PS4采用了X86构架，我们的技术、美术、设计师能够像开发PC版一样，解放和施展自己的引擎技能和渲染技术，可以放开手脚将《将死之日》打造得更加精美迷人。毫无疑问，面向主机和PC平台的美术工作量要大的多，再加上我们是一个只有10人规模的小团队，这也正是最限

制我们开发周期的水桶短板。

游戏在国内的审批应该会有限制，我们会根据审批要求做对应的调整，但一定会想办法弥补这一部分游戏性。至于海外版我们会继承发扬当前移动平台的断肢和暴血的效果。至于移动版本的玩家们放心，你们会在国内的 iOS 版本上体验到鲜血和断肢的暴力爽快。

哪尼：在 PlayStation 平台上推出《将死之日》是一开始就有的计划，还是由于国内游戏政策的逐步开放而打动了你们？

一开始我们正是怀揣着做出主机游戏品质的追求和梦想，去规划我们的项目。不过当时作为国内开发者，即便是独立游戏开发者，都需要付出比国外同行更多的努力和运气才能让作品走向主机平台。因此我们打算面向 PC 平台在 Steam 上首发，等到游戏被玩家喜爱和有了知名度后再申请登陆主机平台。

随着项目推进，我们觉得《将死之日》作为一款大型 3D 游戏，先推出移动版本对我们这个小团队，从成本到质量都更可控一些。相比于移动平台的一般作品，一款高品质的主机向游戏，在世界范围内推出也会让玩家耳目一新，当然可玩性也是胜出的关键。

令我们欣喜的是，当时我们的欧美发行商将演示带给苹果的编辑，苹果是这么评价《将死之日》的："非常惊喜于看到《将死之日》这款作品在 iOS 平台带给人堪比主机游戏的体验和精美画质"如今得益于政策的逐步开放，使我们有机会完成自己的夙愿开发主机游戏。我们感到无比的幸运。

哪尼：《将死之日》的家用机版今后是否会在海外发行呢？有没有登陆其他主机平台的计划？

是的，《将死之日》的 PS4 和 PSV 平台版本并不单面向国内玩家，也会在海外发布。《将死之日》的 PC 版也会在 Steam 平台推出。

目前我们只有 PS4 和 PSV 版本的移植计划，也非常希望能面向更多主机平台推出自己的游戏。

哪尼：相比已经推出的 iOS 版，PS4/PSV 版会有什么新增要素，或是独占内容么？

由于移动平台机能限制的原因，移动版《将死之日》的画质肯定不及主机平台，我们为 PS4 平台打造了更加迷人和精细的关卡，角色也进行了完全重制。相较于移动版，当前开发中的 PS4 版展露的画面已经让我们激动不已。

再者，相比于移动设备上的触屏，玩家操纵手柄的操作更加的舒适灵活。我们为移动平台设计了贴合玩家游戏时间和操作习惯的谜题和机关，但对于手柄操作已经不太适应，因此我们拓展了更具挑战性的机关和谜题。

在战斗和敌人设定上，除了提升了 AI 的行为表现和更复杂的动画外，同屏敌人数量也大为提升。UI 系统使用了新的技术 scaleform，3D 呈现的华丽效果。

剧情方面我们还有很多想法和计划，移动版的结尾有一个彩蛋。我们也非常希望国内的玩家在体验移动版本之后和我们展开讨论，听听他们的想法和建议再做拓展或补完。

哪尼：移动平台游戏的售价是相对比较低廉的，移植到主机平台后势必会面临差异定价的问题，你们会如何做出取舍和平衡呢？

对于价格的设定，真的非常令人困惑。

但是仔细想来，玩家对于移动设备和主机设备的追求体验是不同的。移动版可以让玩家方便的随时随地游戏，而缩小屏幕也能压缩呈现精美的游戏画面。使用 PS4 在自家客厅的大屏幕电视享受到的游戏，光影效果和细节更加的精致细腻。为此我们投入了巨大的时间和精力，力求将 PS4 版本的《将死之日》打造成比肩 PSN 上同类规模的优秀国际作品，让购买游戏的玩家获得与售价相符，或者超出预期的游戏体验，是我们的目标。

哪尼：《将死之日》的世界观和整体风格是比较黑暗的，操作和难度上也显得比较硬派与核心向，个人感觉更偏向传统家用机游戏。不过其实一些比较清新、明快、简单的游戏更受移动平台玩家的青睐，你们是否有担心过游戏的受众面呢？

这个问题非常的好。

作为一名核心玩家，我们也非常喜欢一些轻快设计的移动平台作品，这些游戏画面清新、操作简捷，非常适合休闲娱乐。

然而，当今的移动游戏市场规模非常的庞大，各种游戏类型百家争鸣。就像鲜活的电影市场，分门别类的类型片只要出色就有潜力取得成功。在恐怖游戏《5 days at freddy's》或者搞怪游戏《模拟山羊》出现之前，恐怕很少有人会笃信他们在日后会有惊人的商业成就。

我们也可以看到，移动游戏市场不乏一些出色畅销的核心向作品，比如《新纪元》、《死亡空间》和《质量效应》等等，但不管游戏多么的核心向，移动设备上推出的游戏必须要有简洁舒适的操作，为此我们设计了贴和移动平台的舒适自动/手动瞄准系统，快捷的体感换枪换弹，和简洁清爽的菜单。有了这些硬性指标做保障，我们在移动平台大胆的凸显画面表现力和加强游戏性。相信移动版的《将死之日》也一定会被国内玩家所喜欢。

哪尼：iOS 版中有通过晃动机器来完成切换武器、上弹这样的操作，有种在街机厅里玩射击游戏的感觉，是很有趣的设定，这些在主机版中会得到保留么？

▲美术总监正在制定角色

是的，会保留。主机版同样会有体感辅助操控，不仅会让玩家耳目一新，还会留给玩家更多的游戏操控选择权。

从 PSV 上的《撕纸小邮差》结合体感和触摸板玩法，和 PS4 上的《杀戮地带》使用触摸板指派 UAV 的功能设定来看，《将死之日》使用 PS4 和 PSV 的触摸或是体感实现换枪，上弹的操作是可行的。在移植过程中我们也非常乐于结合 PS4 和 PSV 多样的硬件接口，拓展出更多有新意的玩法。

哪尼：我发现《将死之日》中的剧情过场都有英文配音，非常厚道，中文版是否有考虑加入中文语音呢？

我们也非常希望能为《将死之日》全程进行中文配音，不过由于时间和资源的限制，在1月发布的版本还不能完成这么庞大的工作量。但是当前版本的《将死之日》有 30 分钟的实时过场动画，有来自 5 个国家的 8 位国际友人参与配音。喜欢有原声电影的同学一定会大快朵颐。我们也乐于听到玩家的回应，希望在不久后能有机会为玩家奉上中文配音版本的《将死之日》。

哪尼：随着两大次时代主机正式在国内上市，可以说国内的家用市场才刚刚起步，相比已经蓬勃发展的手游行业已经慢了不少。那么李伟先生是如何看待国内家用机市场未来的发展的？

站在开发者的角度，能为主机平台开发游戏是弥足珍贵的机会。这不仅仅只是一次商业机遇，也会使游戏开发技术得到成长，当前主机游戏的研发技术代表着游戏行业的最高研发水平，而我们还封闭了这么久，势必要好好抓住这个机会。

▲讨论过场动画的方案

不管怎么样，家用机游戏市场的大门已经敞开，虽然很难预知井喷点会在什么时候到来，但这是迟早的事。国内并不缺乏优秀的开发者，我们的技术也并不逊于国外团队，因此每一个有志于开发主机游戏的团队都应该抓紧时间和机会提升自己的开发经验和技能，只有这样才能在巨浪到来之时屹立于浪头。

哪尼：我了解到你们参与了索尼在国内发起的众筹计划，众筹这个概念在国外已经非常成熟，你们觉得众筹对国内游戏业的发展会带来什么样的变化么？对于小的开发团队是否会有帮助，具体体现在哪些方面？

KickStarter 在国外已经非常成功，而游戏众筹在国内还比较年轻。我觉得对于小团队，不仅仅是资金上，众筹平台提供了一个很好的作品展示机会。对于还在原型阶段的作品，开发者可以从众筹平台得到玩家的反馈。对于缺乏曝光的小团队，已经完成的游戏作品，也有机会曝光并且和玩家们进行互动，培养更多关注游戏的粉丝玩家。

所以众筹不管是国内还是国外，都是集"众"之筹，而不应该仅仅将"筹"狭义的限定在钱上。对于开发者来说应该真诚的推出自己的作品，有责任和担当去回馈当自己的产品还在孵化阶段就为自己投来热情和期许的玩家。

哪尼：那么最后，请李伟先生对 UCG 的读者们说一句话吧。

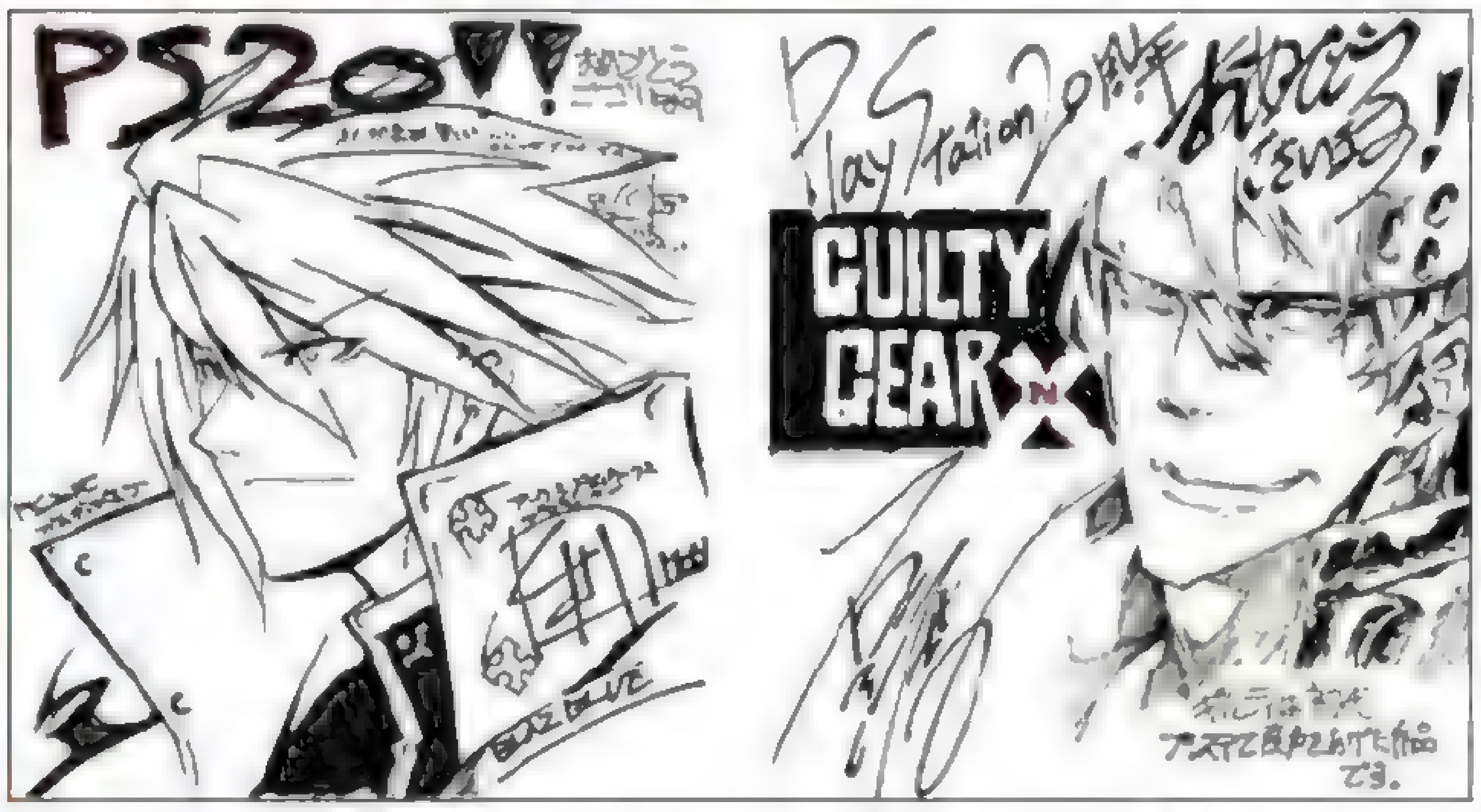
感谢 UCG 的关注和报道，以及各位玩家朋友们，《将死之日》是一款用心之作，请大家多多支持，我们一定不会让你们失望。

结语

随着国行 PS4 和 PSV 的发售日逐渐接近，我们也会继续采访更多登录这两个平台的国产游戏的开发商，敬请大家期待。

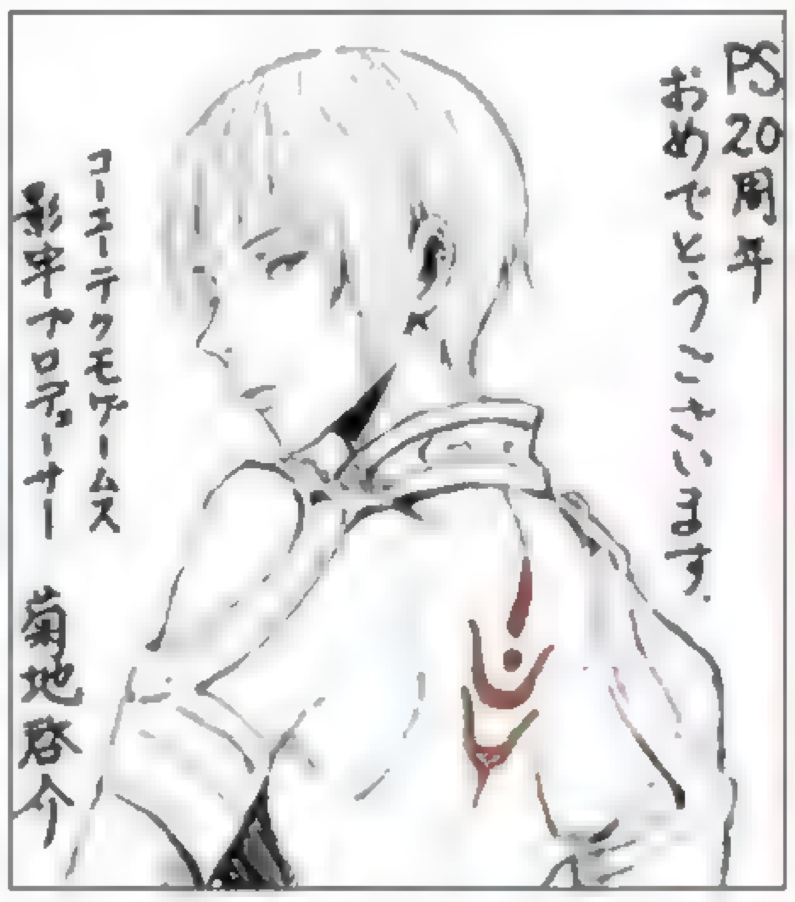
秘密花园

PlayStation20周年对于索尼来说是一个大日子，对于各日本游戏厂商来说也是一个十分有纪念意义的时刻，在PS20周年之际，诸多日本游戏厂商和开发小组为PlayStation发来了贺图，这次咱们就从中节选一些来与各位读者们分享一下吧。



▲来自Arc System Works的贺图。“《苍翼默示录》系列”走过了PS3的世代，在未来还将继续与PS系列携手前进。而现在，想必各位正沉浸在次世代版《罪恶装备》所带来的别样风采之中，索尔表示自己的路还长得很呢。

▲来自香草社Vanillaware的《龙之皇冠》贺图，明年年初《胧村正》将发售网罗了四个DLC的完整版，日后香草社与PS主机的联系想必会越来越深。



▲来自Koei Tecmo《影牢》开发组的贺图，“《影牢》系列”复出之后消息也变得愈来愈多

▲来自Falcom和啄木鸟しんき的贺图。今年对于“《轨迹》系列”来说也正好是十周年，在今年迎来了《闪之轨迹Ⅱ》之后，明年还有《伊苏》等新作在等待着各位玩家。

▲来自Square Enix“《最终幻想》系列”的贺图。已经完结的“《最终幻想XⅢ》系列”在很多意义上都将成为PS3时代的日式RPG象征之一

▲来自Square Enix野村哲也的贺图。今年有着《王国之心2.5最终混合版》的陪伴，在接下来的日子里我们还将继续等待《王国之心3》的到来。

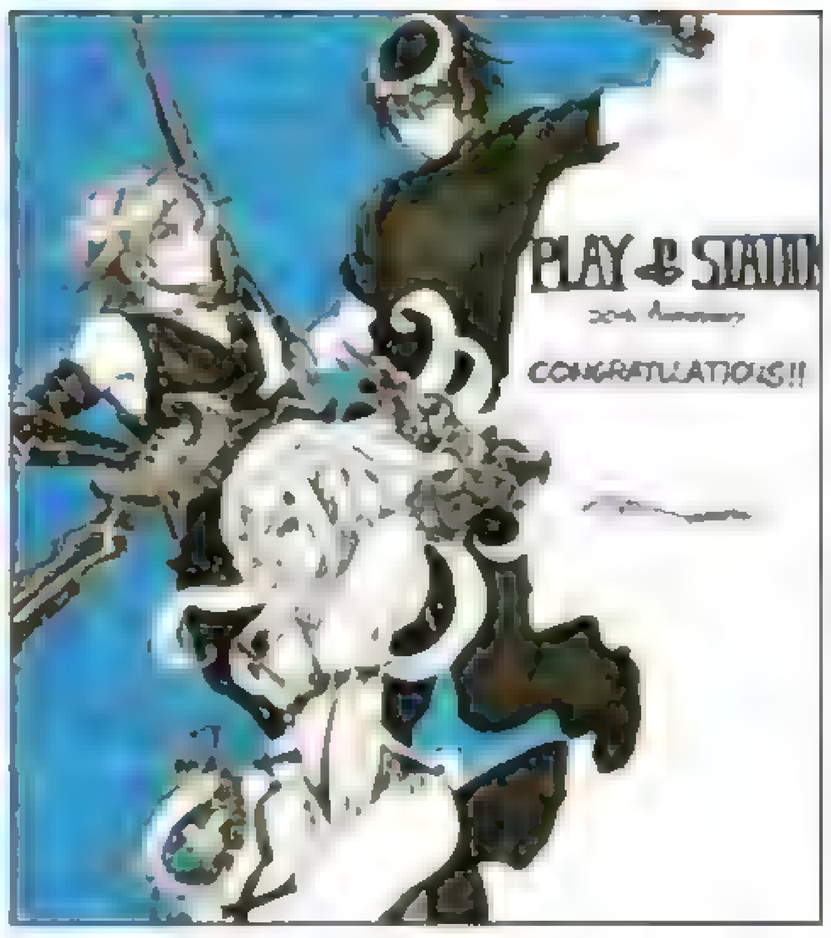
▲来自Compile Heart“《海王星》系列”小组的贺图。

▲来自Capcom“《怪物猎人》系列”小组的贺图。PSP时代的“《MHP》系列”之经典想必各位玩家一定非常怀念。

▲来自Marvelous AQL“《闪乱神乐》系列”画师八重樫南的贺图。“《闪乱神乐》系列”新作《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》将在3月与各位见面，绅士们，还不行动起来吗！

▲来自Koei Tecmo《死或生》开发组的贺图，各位绅士们是选左边的青春少女还是选右边的金发萝莉呢？

▲来自Koei Tecmo “《讨鬼传》系列” 画师左的贺图。这个系列是伴随着PSV一起成长的系列，我们十分期待着它的下一次进化



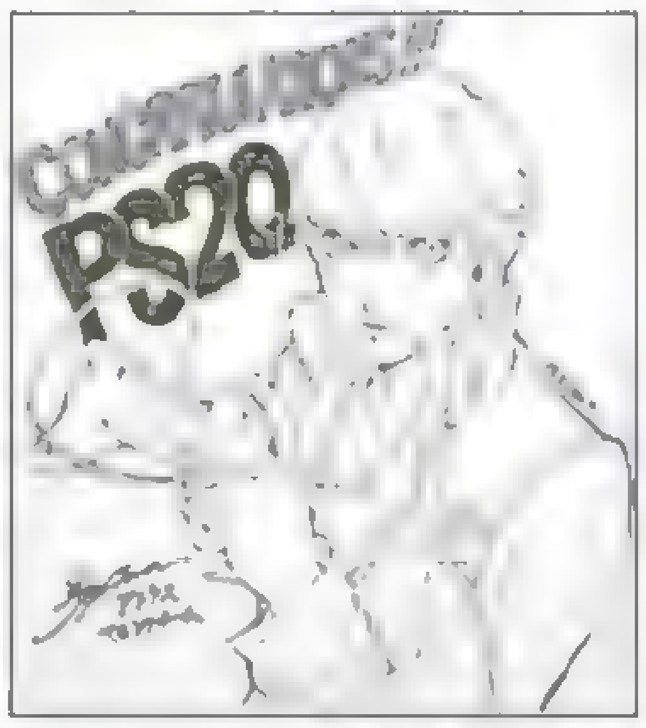
▲来自Square Enix《龙背上的骑兵》小组藤坂公彦的贺图

▲来自Konami《潜龙谍影》小组新川洋司的贺图。在新的一年里《MGS》小组又将带给我们怎样的惊喜呢？

▲来自Koei Tecmo “《真·三国无双》系列” 与 “《战国无双》系列” 小组的贺图。在《真·三国无双》小组贺图里两度出现的历代作赵云让人不由得回想起当年在长坂坡一骑当千的情景。

▲来自BNGI《噬神者》小组的贺图。刚刚走过第五个年头的 “《噬神者》系列” 是首个登陆PS4的共斗游戏，在高清的画面上开始吃神之旅将会带给玩家们怎样的震撼呢？

▲来自BNGI《传说》小组奥村大悟与岩本稔的贺图。PS系列在2015年踏入了第20个年头，而 “《传说》系列” 这才开始正式迈向20周年，新作《热情传说》想必会给PS3末期带来一份别样的精彩

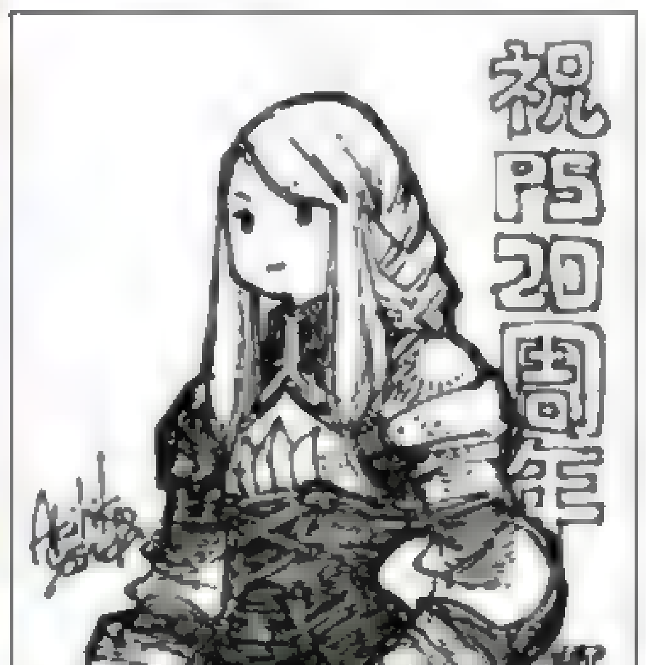


▲来自Atlus《女神异闻录》小组的贺图。湖出水的番长表示自己依然还是站在最前线的那个，无论是在战斗时还是在跳舞时

▲来自Spike Chunsoft的贺图。“《风来的西林》系列” 是PS2时代以来RPG玩家们心中永远的经典

▲来自日本一的贺图。《魔界战记5》将在明年年初与各位玩家见面，这个以挑战极限为主题的系列将在PS4上有怎样的极限挑战，就让我们拭目以待吧

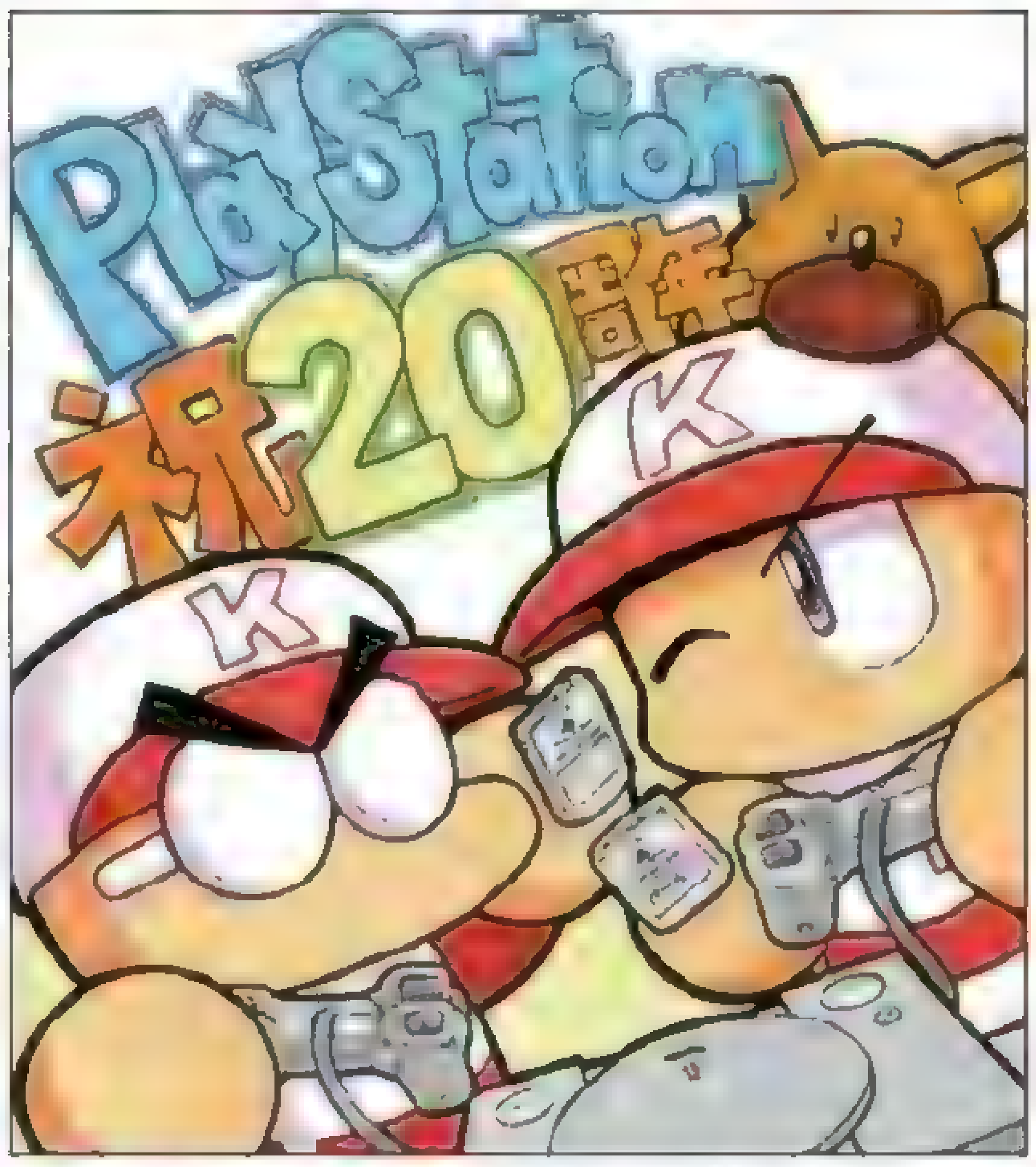
▲来自SEGA《战场的女武神》小组的贺图，无论是PS3的初代还是PSP的两部正统续作都带给了玩家们十分美好的游戏体验，希望日后还能继续看到各位女武神们的身影。



▲来自吉田明彦的《最终幻想 战略版》贺图，吉田明彦为《最终幻想 战略版》绘制的人设图想必已经成为了玩家们心中永远的经典之一

▲来自5pb的《CHAOS;HEAD Love Chu☆Chu！》贺图

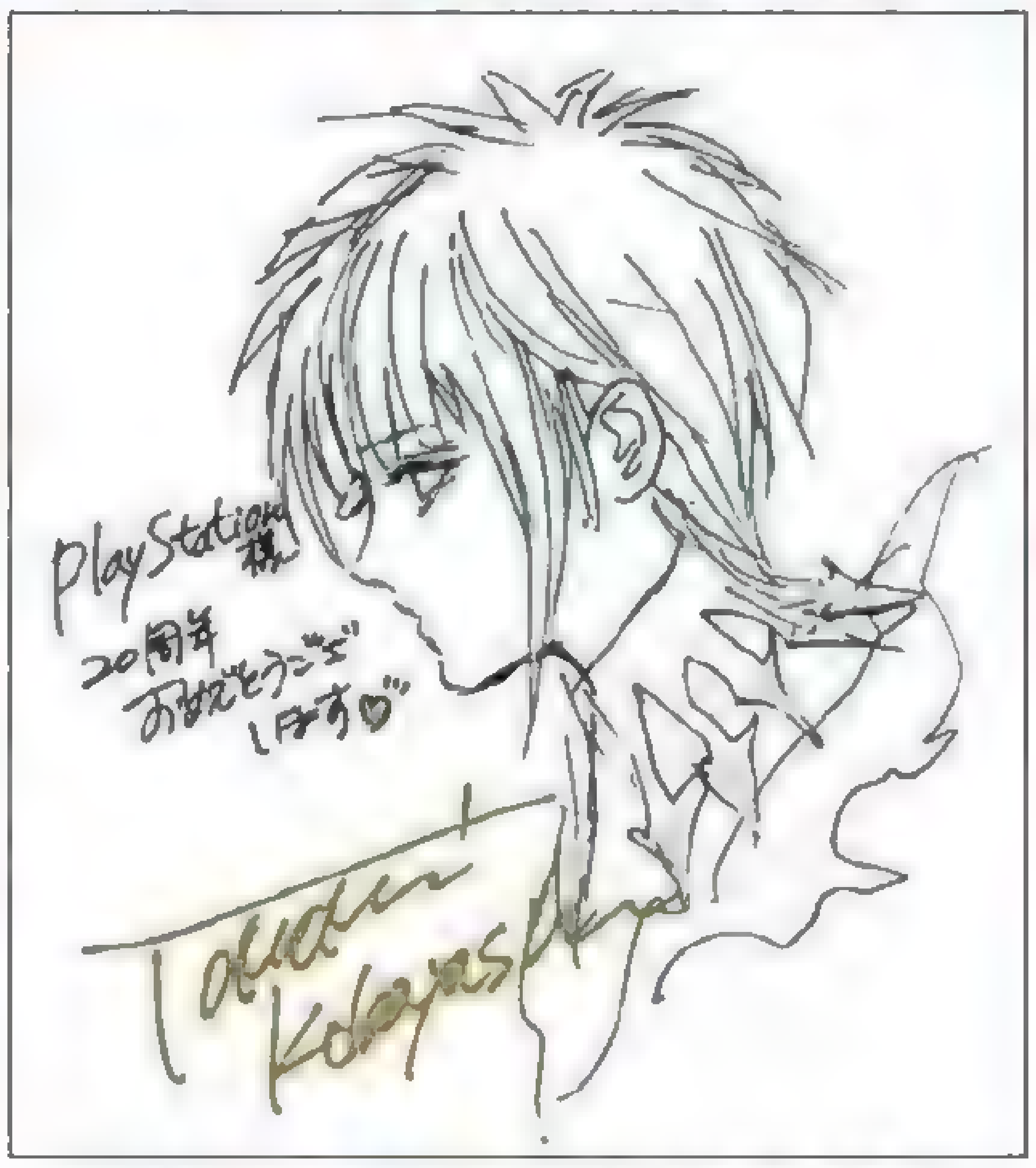
▲来自Ieda Factory的《限界凸记 萌之编年史》贺图



▲来自Konami《实况力量棒球》开发小组的贺图

▲来自Level-5的《暗云编年史》贺图

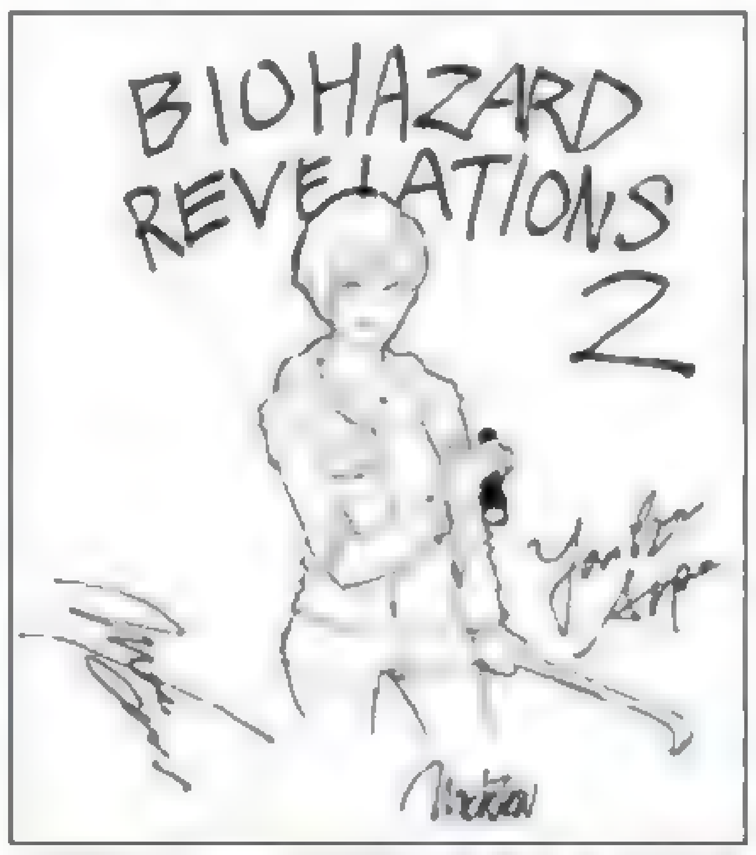
▲来自Konami西村诚芳的贺图



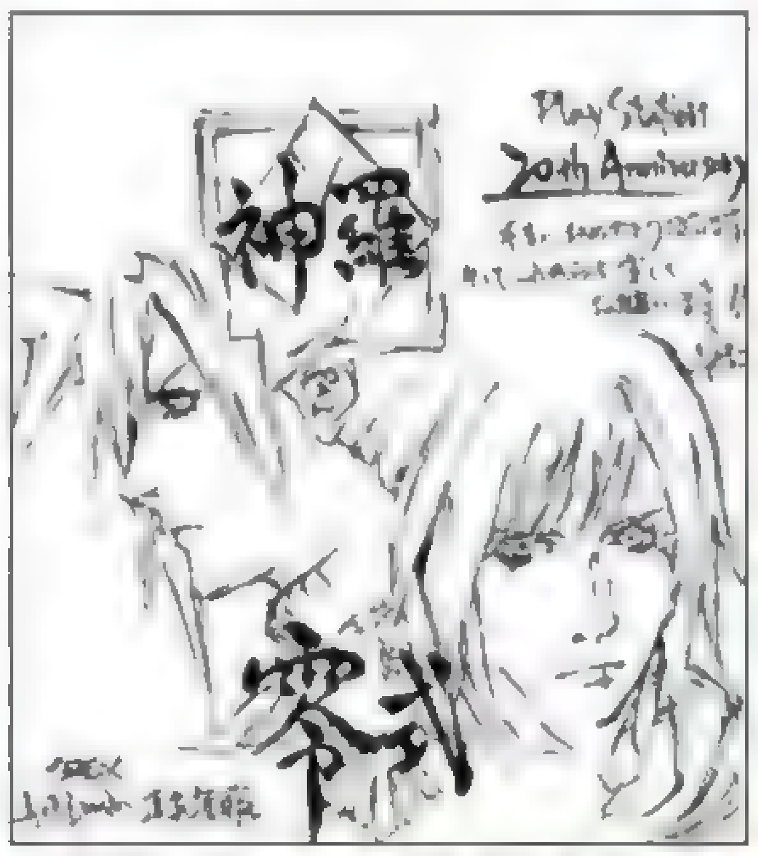
▲来自ヤマザキマサハル的《写真女友 Kiss》贺图

▲来自ヤマザキマサハル的《写真女友 Kiss》贺图

▲来自《最终幻想IX》画师皆叶英夫的贺图



▲来自Capcom《生化危机 启示录2》开发小组的贺图



▲来自Square Enix《最终幻想 零式》&《最终幻想VII》艺术总监直良有祐的贺图。

所有游戏在此集结!

PlayStation 限定版大搜罗

文 初心者
美编 心の永恒

特别企划 SPECIAL FEATURE

踏入 2015 年，相信许多玩家都跟我们一样，还在为刚刚过去的 2014 年游戏界所带来的惊喜而兴奋雀跃。2015 年将是新世代主机大放异彩的一年，更是“国行”起跑，值得被载入史册的一年。而在 PlayStation 系列 20 周年纪念的余韵和国行 PlayStation 4 正式发售的哨声之间，我们将以本期特企来记录和回顾 PS 系列家用机的各种限定版。这些特别的版本见证了主机的进化和改良，或者是销售上的里程碑，又或者是某款重量级游戏的代表性收藏品。相信您在翻过 20 年的历史后，不仅会回忆起旧日的游戏历程，也会为最后一页的那款限定版的诞生而感到由衷的自豪和欣慰。

PlayStation

基本参数

- 发售日期：1994年12月3日
- 价格：40994日元（1999年1月23日起为15750日元）
- CPU：32位定制芯片 33.8MHz
- GPU：定制芯片
- 内存：2MB
- 储存：记忆卡
- 媒介：CD
- 尺寸：270×60×188mm
- 重量：1400克

初代 PlayStation 于 1994 年 12 月 3 日在日本正式发售。这台游戏机有着凝练的外形设计，搭载了先进的 32 位 CPU 和 CD-ROM 光驱。强大的性能足以支撑多边形构造的 3D 图像以及动画播放，令游戏表现力更上一层楼。此外，能够储存存档的记忆卡、提升手感的握把式手柄等设计，都成功地让初代 PlayStation 在当年的主机争霸中独占鳌头。

PS豆知识 1　黑色版PlayStation

为了从普通的玩家之中发掘制作游戏的人才，SCE 曾经开展过名为“ゲームをやろうぜ”（来玩 / 做游戏吧）的计划，黑色版本的 PlayStation 便是为此而制造的型号。这个型号同捆了开发套件，附带网络通信的功能，能够跟 PC 联动开发软件。1996 年 5 月发售的这个机器套装售价为 12 万日元，不可谓不珍贵。

PS豆知识 2　Hello,PlayStation!

90 年代前期，相对于普通 PC 有着更为强大的性能和交互功能的专业型电脑被用于 CAD、产品设计和图像处理等领域，因此被称为“Workstation”，为了突出主机的游戏娱乐特长和专业性，PlayStation 的命名便应运而生。

注：本文以日本地区发售的型号为准。

PS one

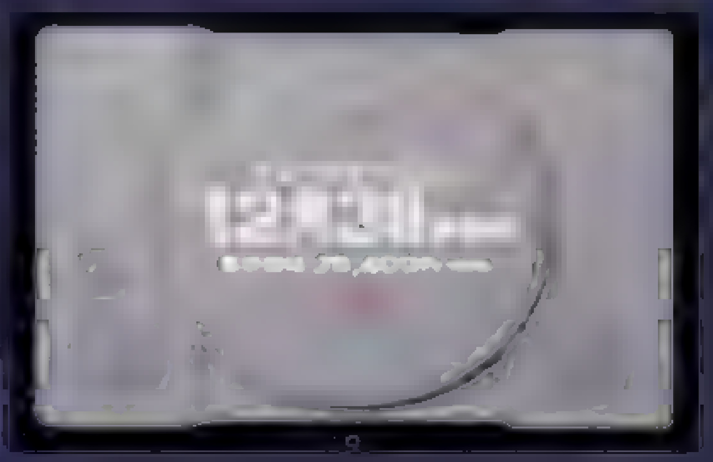
基本参数

- 发售日期：2000年7月7日
- 价格：15750日元（2001年9月12日起为10479日元）
- CPU：32位定制芯片 33.8MHz
- GPU：定制芯片
- 内存：2MB
- 储存：记忆卡
- 媒介：CD
- 尺寸：193×38×144mm
- 重量：560克

►接上专用显示屏的PS one。

在维持初代 PlayStation 机能参数的基础上实现了小型化轻量化的机型。由于制造工艺的进化和电源外置，机身尺寸缩小了三分之一，重量也减为一半，同时外观变得更为圆润，甚至可以当作居家旅行必备的时尚产品。在 2001 年 12 月推出的 PS one 专用显示屏外设还为这款主机收获了 2001 年度日本 “Good Design Award” 的产品设计大赏。

PlayStation的电视广告



如今在网络上依然能够找到当时 PlayStation 的电视广告。无论是首发之初还是四年后的降价广告，都为了配合 12 月 3 日和 1 月 23 日的数字而运用了“いち、に、さん”（1、2、3）的循环口号，这种广告放到今天简直可以用“鬼畜洗脑”来形容，让人印象深刻。

▲《どこでもいっしょ》由于可以用PocketStation携带游戏中的角色随时互动，本作成为了该周边最热门的游戏。包括多罗猫在内，各种“口袋人”（Pocket People）也成为了PS的吉祥物。

►PocketStation与《洛克人》联动。

PocketStation

基本参数

- 发售日期：1999年1月23日
- 价格：3150日元

这款迷你的周边搭载了 32×32 像素的黑白液晶显示屏、4 个方向键和 1 个确定按键，使用钮扣电池来驱动。机器之间可以通过上方的红外线接收器进行通信，而且需要插入 PS 的记忆卡来联动。这款独特的周边仅仅存活了 3 年半就被停产。不过在 2013 年 12 月 3 日（又是 123），PocketStation 作为 PSV 的免费应用提供下载，在这之前由于缺少该周边而未能配信的《どこでもいっしょ》也在同一天开始配信。

PS豆知识3　Hello,PS!

在日本，将一长串的用语缩略成四字词语是很常见的情况，比如 FC（ファミリ－コンピュ－タ）就被简称为“ファミコン”，并且被官方所接纳。而到了 PlayStation（プレイステ－ション）面世之后，不少玩家也开始简略地称之为“プレステ”。不过当时盛田昭夫却在《周刊 Fami 通》的采访中表示不希望这款产品被如此简称。这是因为简称中的“ステ”会让人联想起用完即弃（すてる）的意思，所以无论是在官方的广告还是内部资料，从来都没有采用过“プレステ”的缩写，而是以“PS”来称呼。虽然也有人质疑官方的宣传未能迎合大众的喜好，但是后来的 PSP 等产品明显不适用于四字缩略的习惯，由此看来，当初的强硬拒绝也未尝不是一个明智之举。不过对于衍生产品 PocketStation，官方却并没有排斥“ポケステ”的叫法，而且在 PSV 的移植版中非常乐意地采用了这一爱称。

PlayStation 2

初期型号

基本参数

- 发售日期：2000年3月4日
- 价格：40994日元（2003年11月13日起为20394日元）
- CPU：128位Emotion Engine 294.912MHz
- GPU：Graphics Synthesizer 147.456MHz
- 内存：32MB
- 储存：记忆卡
- 媒介：DVD，CD
- 尺寸：78×301×178mm
- 重量：2500克

作为PS1的次世代主机，于2000年诞生的PlayStation 2可谓充满了前瞻性。横竖两种放置方式、深邃沉稳的黑色、追求高性能的设计理念延续至今。PS2采用的CPU能够支持75000面的多边形显示，约为前代PS的50倍，“过高”的性能在当时甚至遭到了部分国家的进口限制。它在游戏界率先采用了DVD-ROM为储存媒介，搭载DVD播放器，并且兼容初代PS游戏。全身充满了索尼基因的这款游戏机，成功地在世界范围内卖出了超过1亿5000万台。

欧洲车五色特别限定版

European Automobile Color Collection

为纪念PlayStation 2累计生产出货达到2000万台而推出的系列。该系列共有五种颜色，从主机本体到手柄、支架一律采用镜面处理，这种设计源自于欧洲车的概念，每种颜色在全世界限量发售2000台。

Snow White
2001年12月21日发售

Super Red
2001年12月21日发售

Light Yellow
2001年12月21日发售

Astral Blue
2001年12月21日发售

Metallic Silver
2001年12月21日发售

2002年异色限定版

Color Variation

以透明外壳为卖点的这两款限定版分别采用了代表海洋的深蓝色和禅意的墨黑色，总计出货50万台，除了搭配和机身样式相同的手柄和支架之外，还同捆了DVD遥控器。而同时推出的产品还有透明记忆卡和手柄配件。

Ocean Blue
2002年7月18日发售

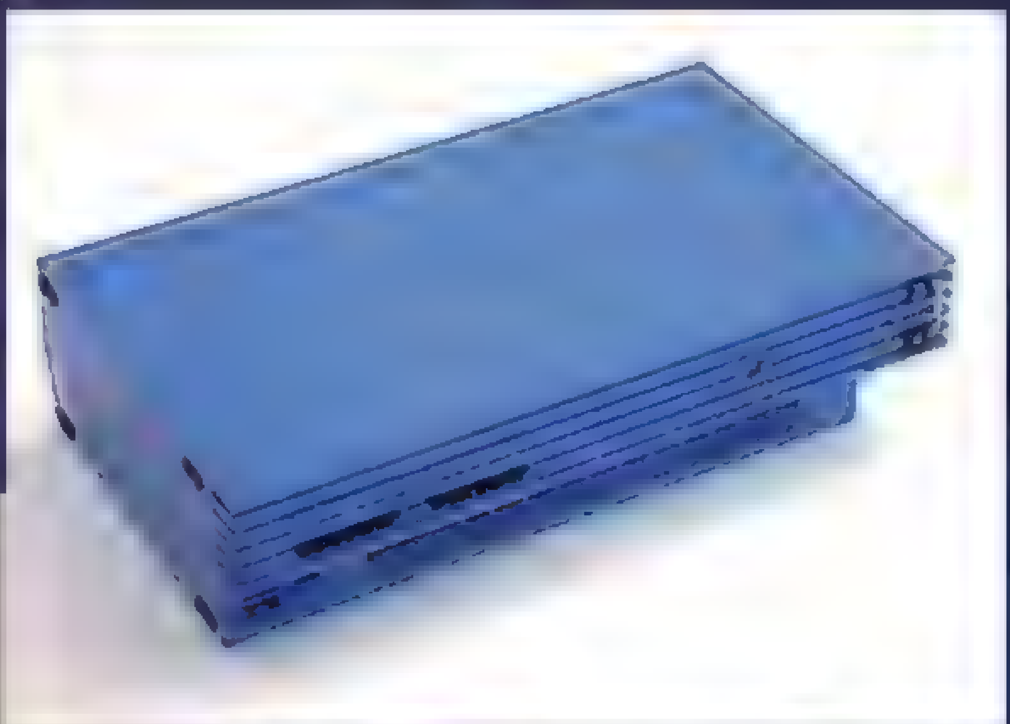
Zen Black
2002年8月1日发售

《瑞奇与叮当》限定版

Ratchet & Clank Action Pack

2002年12月3日发售

《瑞奇与叮当》是PS系列诞生8周年的纪念作品，而为了迎接2002年的年末商战，SCE特意推出了这个同捆主机。值得一提的是，这个限定版又分为两种颜色，一种是原本的黑色，而另一种则是“玩具反斗城”的“玩具蓝色”特别版，极为稀罕。



◀“Toys R Us”限定的版本，这种颜色被命名为“Toy's Blue”。

2003 年春季限定版
Spring Color Model

SCEI 为纪念 PS2 全球出货累计达到 5000 万台而推出的 3 款限定版主机。以春季为概念的两种颜色分别代表了樱花、清水，而第三种则是银色，3 款主机都有种金属的光泽。其中 SAKURA 版本的设计尤其深受女性玩家的喜爱，在 2004 年连同另一款从赛车同捆版中分离出来的 Ceramic White（陶瓷白）主机一起，作为春季限定版再次贩售。

SAKURA 2003年2月20日发售

AQUA 2003年2月20日发售

SILVER 2003年2月13日发售

2003 年异色限定版
Color Variation

跟 2002 年的限定版相比，这两款透明版的颜色更深，而透明度有所降低，正好跟名字中的“子夜（Midnight）”呼应。

Midnight Blue 2003年6月12日发售

Midnight Black 2003年11月13日发售

2004 年春夏限定版
Color Variation

乍看之下不容易分辨这两种白色，实际上陶瓷白（Ceramic White）的光泽比珍珠白（Pearl White）的光泽要暗淡一些。

Ceramic White 2004年3月18日发售

Pearl White 2004年7月15日发售

《机动战士 Z 高达》百式 黄金套装
MOBILE SUIT Z GUNDAM HYAKUSHIKI Golden Pack

2003年12月4日发售

《机动战士 Z 高达 幽谷 VS 泰坦斯》的同捆限定版，以动画原作的机体“百式”为主题设计。主机正面左上角印有跟机体一样的“百”字，从外包装到机身和两只手柄都采用金色的涂层，而且这个限定版还附带机械设定师大河原邦男设计的“U.C. 特别版支架”，支架上有突出来的“Z GUNDAM”字样。

PS豆知识④　联网的PS2

PlayStation BB Unit

基本参数

■发售日期：2003年6月12日（内置式）

■价格：内置式13440日元；外置式15750日元

配备了网络适配器和硬盘的周边 PlayStation BB Unit，使得 PS2 能够连接互联网。该周边分为外置式和内置式两种，SCPH-10000 的 PS2 使用外置式，而 SCPH-30000 到 SCPH-50000 的 PS2 则是使用内置式。借助这个周边，玩家可以在 PS2 上体验到《最终幻想 XI》等网络游戏以及各种影像和音乐服务。

SCPH-70000系列

基本参数

- 发售日期：2004年11月3日
- 价格：20790日元（2006年9月15日起为16000日元）
- CPU：128位Emotion Engine 294.912MHz
- GPU：Graphics Synthesizer 147.456MHz
- 内存：32MB
- 储存：记忆卡
- 媒介：DVD，CD
- 尺寸：28×230×152mm
- 重量：900克

Charcoal Black
2004年11月3日发售

在机能方面，改良版的PS2并没有实质变化，但是在轻薄化方面可以说是做到了极致，即便是以现在的眼光来看也是难以挑剔的设计水准。机器的内部元件由原来的1600多个锐减到400多个，机身重量也减少了一半以上。借助标配的网络接口，PS2的娱乐方式也变得更为丰富。

在PS2全球出货超过7300万台的时间点，向着“小型、轻量、薄型”进化的SCPH-70000系列，除了最初的木炭黑颜色之外，还在2005年追加了陶瓷白和年末限定版绸缎银。其中原本作为限定版的绸缎银由于大受好评，在2006年末正式纳入常规产品线，同时还追加了新的粉色限定版PS2。

Ceramic White
2005年5月26日发售

Satin Silver
2005年11月23日发售

Pink
2006年11月22日发售

《最终幻想XII》限定版

FINAL FANTASY XII Pack
2006年3月16日发售

这款同捆限定版以木炭黑为基本色，主要图案则是Judge Master的纹章，除了《最终幻想XII》游戏和主机配件之外，套装内还包含一条特别设计的手机绳。

SCPH-90000系列

在PS3面世1年后，作为PS2的终极改良版发售的SCPH-90000系列主机性能相较于SCPH-79000系列虽然没有变动，但是在轻量化上更进一步。该系列将电源内置，只需一根电源线即可轻松使用，而且支架也被重新设计，更加接近之前的风格。颜色方面采用了最受欢迎的木炭黑、陶瓷白和绸缎银三种基本色，而朱砂红则是作为限定版颜色，在半年后推出。

Charcoal Black
2007年11月22日发售

Ceramic White
2007年11月22日发售

Satin Silver
2007年11月22日发售

Cinnabar Red
2008年7月3日发售

PS豆知识5 PS2与硬盘录像机的合体

PSX

▲PSX和PS2一样可以横竖放置，跟当时录像机普遍的黑色造型不同的是，PSX采用了白色的机身设计。

基本参数

■发售日期：2003年12月3日

■价格：83790日元（160GB）；104790日元（250GB）

这款名字由三个英文字母组成的产品算是PS2家族的一个异类，却又与PS系列的产品息息相关。虽然实际上沿用了PS2的基本部件，且保留了PS2的游戏功能，但PSX并不属于索尼的子公司SCE贩卖的产品。索尼宣称它是“搭载硬盘的混合录像机”并且亲自出马进行经营。PSX有两种容量，在升级之后还追加了与PSP联动的功能，客观上这款产品对日本推广HDD/DVD录像机起到了促进作用，而且在降价后销售情况有所好转，但最终PSX还是在进入市场仅一年零两个月时就遭到了停产，反而内部的另一款更为纯粹的产品“スゴ录”大获成功。好在为PSX开发的XMB界面后来被沿用到PSP和PS3等产品上，继续发光发热。

PlayStation 3

初期型号

基本参数

■发售日期：2006年11月11日

■价格：20GB，49980日元（2007年10月17日起为44980日元）
60GB，约59980日元（2007年10月17日起为54980日元）
40GB，39980日元（2007年11月11日发售）
80GB，39980日元（2008年10月30日发售）

■CPU：Cell Broadband Engine 3.2GHz

■GPU：RSX 500MHz　■内存：256MB

■储存：硬盘　■媒介：BD，DVD，CD

■尺寸：325×98×274mm　■重量：5000克

PS2的后继机种PlayStation 3在外观上的改动幅度之大引来了无数非议，在40GB版本推出之后，对PS2的兼容性也正式被取消。但蓝光、全高清、网络化、硬盘储存等完备而具有前瞻性的基本功能，以及不俗的性能使其在发售8年后依然充当着游戏界的中流砥柱。在经历两次较大程度的改良之后，可以说PS3也成为了如今次世代普及之前主流玩家们的绝佳选择。

Clear Black
2006年11月11日发售

Ceramic White
2007年11月11日发售

Satin Silver
2008年3月6日发售

《潜龙谍影 4 爱国者之枪》豪华版

Original Color 钢-HAGANE-
2008年6月12日发售

与这款豪华版同日发售的还有三款基本色的同捆版。豪华版除了金属钢颜色的主机和同捆游戏之外，还包含特典影像蓝光碟，收录游戏制作的花絮。

《如龙 3》升龙同捆限定版

Yakuza 3 Original Model
2009年2月26日发售

这款以白色为基调的主机在正面印有两条对峙的龙，搭载 80GB 硬盘，限量贩卖 10000 套，在初期型号里面算是相当特别的限定版。

《生化危机 5》豪华限定 BOX

Biohazard 5 Special Edition
2009年3月5日发售

《最终幻想Ⅶ 再临之子》限定版

FINAL FANTASY Ⅶ ADVENT CHILDREN COMPLETE
2009年4月16日发售

同捆蓝光电影《最终幻想Ⅶ 再临之子》完全版的这个限定主机套装命名为 Cloud Black，同时含有《最终幻想ⅩⅢ》的体验版。

CECH-2000/3000系列

基本参数

■发售日期：2009年9月3日
■价格：120GB，29800日元
250GB，34980日元（2010年2月18日发售）
160GB，29980日元（2010年3月26日发售，2011年8月18日起为24980日元）
320GB，34980日元（2011年3月10日发售，2011年8月18日起为29980日元）
■CPU：Cell Broadband Engine 3.2GHz
■GPU：RSX 500MHz　■内存：256MB
■储存：硬盘　■媒介：BD，DVD，CD
■尺寸：290×65×290mm　■重量：3200克

在初期型号发售 3 年之后，CECH-2000 系列通过削减 2000 个以上的部件，减少了接近 2000 克的重量，并且更为节省电力。在降价的同时硬盘的基本容量也增加到了 120GB。该系列既保持了曲面的外观设计，也向着 PS 系列的传统靠拢，比如镂刻的 LOGO 就回归了以往的样式。

Charcoal Black
2009年9月3日发售

Classic White
2010年7月29日发售

《最终幻想 X Ⅲ》限定版
FINAL FANTASY X Ⅲ LIGHTNING EDITION
2009年12月17日发售

《GT 赛车 5》限定版
GRAN TURISMO 5 RACING PACK
Titanium Blue
2010年11月25日发售

《无尽传说》X 限定版
TALES OF XILLIA X Edition
2011年9月8日发售

在木炭黑的基本色主机正面，不仅有金属感觉的特别材质版 PS3 标志，还印有红色和金色图案，描绘了《无尽传说》的裘德和米拉的形象，玩过本作的朋友从图案的设计中应该就能窥视到游戏的世界观。顺带一提，X Edition 的 "X" 读作 Cross。

2011 年异色限定版

这一年的新颜色中，有让人联想到溅射的水花和海洋的蓝色，以及代表着艳阳高照和火焰的红色，仿金属的质感也使之显得与众不同。

Satin Silver
2011年3月10日发售

Splash Blue
2011年11月17日发售

Scarlet Red
2011年11月17日发售

《二之国》限定版
NINOKUNI MAGICAL EDITION
2011年11月17日发售

这款限定版同捆了《二之国 白色圣灰的女王》，正面的一角印有引导主人公前往二之国的シズク的形象。香槟色的机身在限定版里面可谓独一无二。

《最终幻想 X Ⅲ -2》限定版
FINAL FANTASY X Ⅲ-2 LIGHTNING EDITION Ver.2
2011年12月15日发售

海贼王《海贼无双》黄金限定版
ONE PIECE Pirate Warriors GOLD EDITION
2012年3月1日发售

金色的机身除了描绘有巨大的路飞形象和游戏 LOGO 之外，还用细致的纹路刻画出一张航海图。该限定版在初回特典的 9 种原创主题之外新增了 1 种限定主题，并附赠其下载码。

CECH-4000系列

基本参数

- 发售日期：2012年10月4日
- 价格：250GB，24980日元；500GB，29980日元
- CPU：Cell Broadband Engine 3.2GHz
- GPU：RSX 500MHz
- 内存：256MB
- 储存：硬盘
- 媒介：BD，DVD，CD
- 尺寸：290×60×230mm
- 重量：2100克

CECH-4000系列的PS3最大的改变依然是外观。吸入式的光驱变更为手动推盖式。没有了大面积的印刷空间，限定版的设计也显得不够冲击力。不过比起初期而言，减掉了一半以上重量并且从250GB起步的硬盘容量，也使得PS3更易普及了。

Charcoal Black
2012年10月4日发售

Classic White
2012年11月22日发售

《如龙5》代纹限定版

Yakuza 5 EMBLEM EDITION
2012年12月6日发售

这款同捆限定版内容相当丰富，包括一条类似主机本体设计的沙滩毛巾，中间题字"如龙"，以及一块银色的8GB的U盘，存有游戏壁纸、年历、历代海报以及PS3的自定义主题。主机正面两侧印有各个组织的代纹，黑色和金色搭配的手柄还附赠桐生的升龙纹贴纸，使得整个限定版都透出一股霸气。

《真·北斗无双》限定版

Hepburn: Shin Hokuto Musou LEGEND EDITION
2012年12月20日发售

以木炭黑为基本色的这款限定版，正面的一侧是象征原作的北斗七星，另一侧则是拳四郎和雷奥等角色的图案。而手柄上也用北斗七星加以点缀，不过看起来比较像是泼出来的墨点。此外，限定版的预约特典还赠送拳四郎修罗之国篇的原作服装下载码，以及特制的智能手机保护套。

《潜龙谍影崛起 复仇》斩夺套装

METAL GEAR RISING REVENGEANCE
斩夺 PACKAGE
2013年2月21日发售

在PS3后期的限定版中，这一款可以说是最为特别的了。靛蓝色的光驱盖和黑色亮面上代表了游戏概念的"斩夺"两个大字，加上复古的深蓝色透明版手柄，都让这台主机显得尤为冷酷。

2013年异色限定版

这两款红蓝限定版以宝石和矿石为主题，分别是石榴石的红色，以及石青石的蓝色。

Azurite Blue
2013年2月28日发售

Garnet Red
2013年2月28日发售

PlayStation 4

虽然 PlayStation 4 的所谓限定版有不少只是在硬盘盖上印刷特别的图案，但是在全球大卖的形势下，一些真正具有纪念意义的限定版 PS4 套装也已经开始涌现。由于 PS4 有着简约而平整的造型，未来在限定版样式的多样性方面，显然比起历代主机要丰富。另一方面，随着 PS4 平台游戏阵容变强，具有收藏价值的特殊主机相信也会越来越多。

Jet Black

Glacier White

金属史莱姆限定版

Metal Slime Edition

2015年1月11日发售

该限定版同捆《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》先行下载码、原创主题以及男女主人公的 DLC 服装。最特别的则是首次采用的银色涂装和金属史莱姆 USB 手办，为了这个历史性的回归，官方甚至特别制作了一个恶搞版的宣传广告，让人误以为这个限定版是由铁匠打造的。

《噬神者 2 狂怒解放》

GOD EATER 2 RAGE BURST Edition

2015年2月4日发售

《最终幻想 零式 高清版》朱雀限定版

FINAL FANTASY TYPE-0 HD Suzaku Edition

2015年3月19日发售

为配合《最终幻想 零式 高清版》推出的限定版，硬盘面板上硕大的"零式"LOGO 异常吸引眼球。尽管这种类似血红色的颜色不太容易接受，但是作为朱雀的代表色还是相当贴切的。该套装同捆实体版游戏，并且附有《最终幻想ＸＶ》体验版和原创主题下载码。

PS豆知识⑥

发售日的数字秘籍

前面提到过初代 PlayStation 的洗脑广告，用"1、2、3"给观众反复灌输发售日的信息，实际上只要回顾一下 PS 系列历代主机，无论是家用机还是掌机，大都在发售日上面沿袭了这种连续或是重复的数字规律。运用好记又顺口的数字组合，配合有独特冲击力的广告宣传，就像是一种数字游戏的秘籍一样，让消费者不知不觉就记住了产品的发售日。

PS	12 月 3 日
PS2	平成 12 年 3 月 4 日
PS one	7 月 7 日
PSP	12 月 12 日
PS3	11 月 11 日
PSP go	11 月 1 日
PS4	2 月 22 日

《如龙 0 誓约之地》限定版

桐生一马/真岛吾朗Edition

2015年3月12日发售

PS豆知识7

最贴近玩家的进化

最初的 PlayStation 手柄非常简陋，在日版的 SCPH-1150 型号首次加入了双摇杆，而直到 1997 年底的 SCPH-7000 型号，才同捆了 DUALSHOCK 手柄。

DUALSHOCK

DUALSHOCK2

DUALSHOCK3

DUALSHOCK4

从 1 代的模拟摇杆和震动功能、2 代的按键力度感应，到 3 代的无线、运动感应和超长续航，经过 17 年的演变，第 4 代 DUALSHOCK 终于有了新的造型。它不仅有着更符合人体工学的外观，而且顺应触控时代，加入崭新的操作方式，同时深度融入网络社交，让游戏直播和互动分享变得触手可及。

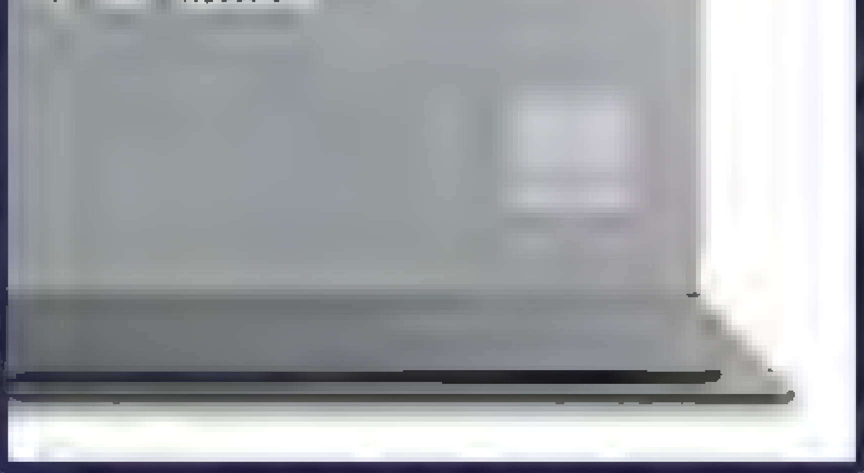
20周年纪念版

20th Anniversary Edition

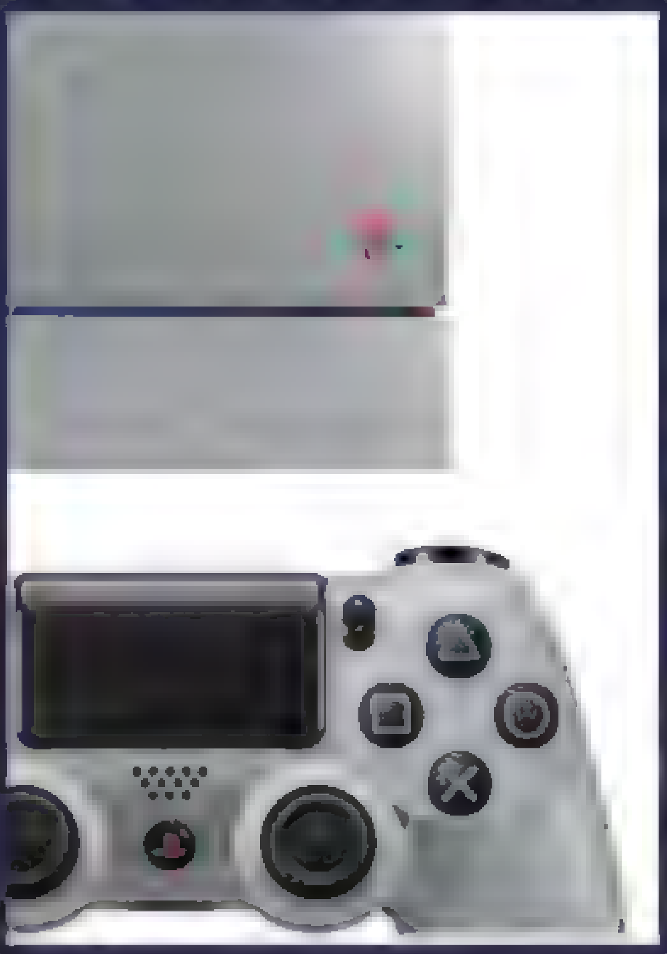
2014年12月3日发售

20 年的风风雨雨，20 年的浮浮沉沉，PlayStation 的历史原点仿佛就印刻在这台最怀旧又最先端的限定版游戏机之中。即便未曾亲身经历过那段"老日子"，我们也能从方方面面的设计中感受到这款限定版的深厚内涵。

■手柄的触控板和机身的纹路构思非常巧妙。在"△○×□"加入了"2"，连起来的"△ 2 ○ ×□"就隐藏了一个"20"的数字。



首先是它的发售日，理所当然地定在了初代发售 20 年后的 2014 年 12 月 3 日，其次是全球限量 12300 台，"123"的数字再次被刻意强调。其中第"00001"号由官方公开在"ヤフオク！"拍卖，并且按照拍卖所得的两倍金额捐赠善款给儿童慈善组织"Save the Children（Japan）"。



◀▲20周年纪念版将机身、手柄和配件上的PS标志都设计成了初代PS的经典四色。

中国上市纪念版

PlayStation 4 在中国的发售日同样定在了有连续数字的日子，而为了纪念 PlayStation 4 在中国正式发售，还特别设计了这款"中国龙"纪念版。主机外壳亮面部分印有金色水墨风格的龙形象，龙身的末端幻化成圆叉三角方块的代表性图案，而在龙头左上方，则是印章形状的标志，中间印有"二零一五上市纪念版"的字样。目前这个限定版只有极致黑的基本颜色，并且以包含摄像头和直立底座的套装形式提供。

发售日期：2015年1月11日

价格：人民币3299元

结语

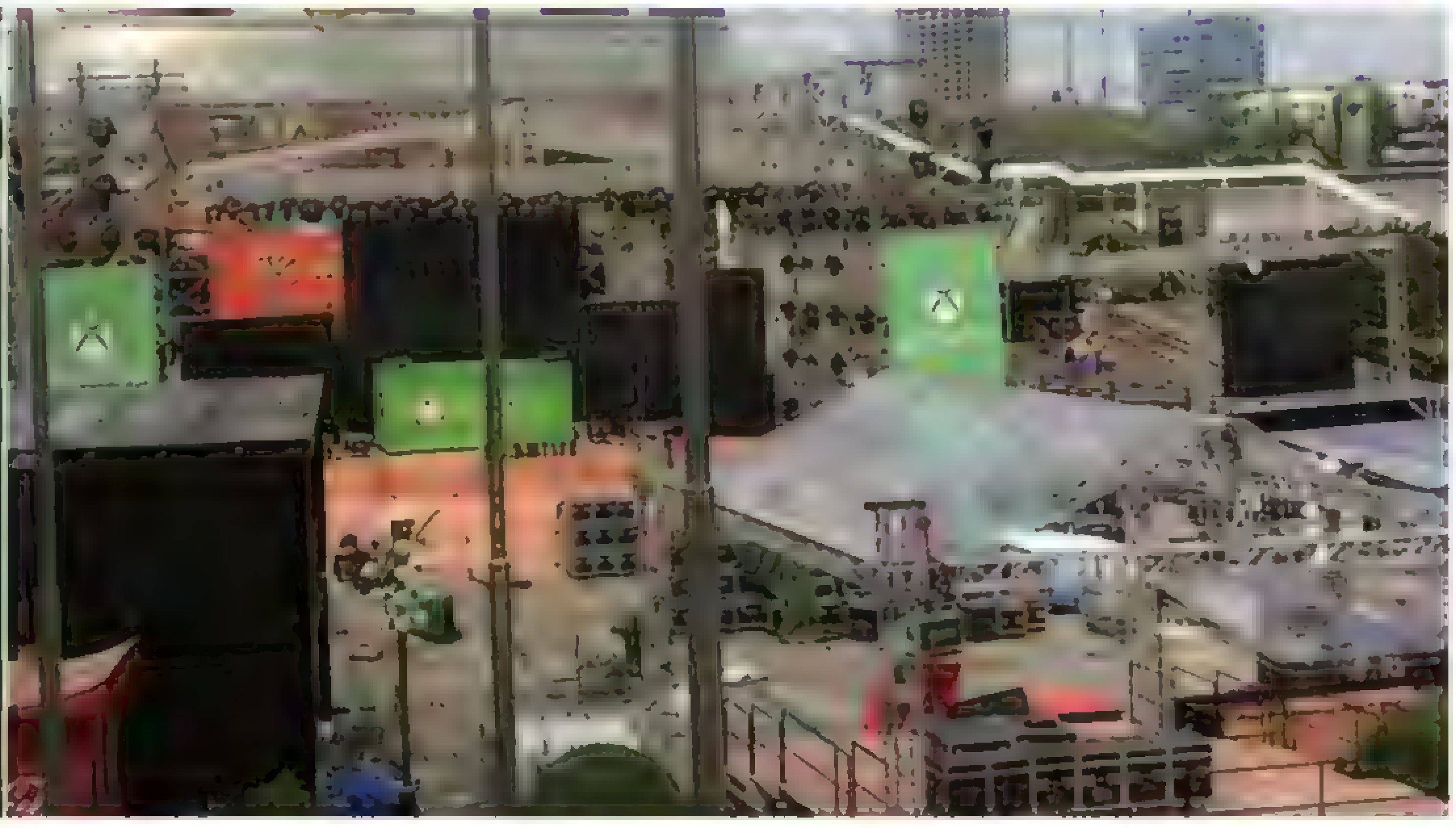
一路整理回顾下来，众多限定版让人眼花缭乱，PS 系列的进化令人感慨万千。这次特企本应没有结尾，因为新的家用机时代才刚刚开始。但是我想有一款限定版非常适合跟在压轴的 20 周年纪念版之后，是的，正是这款"中国龙版"。对国内玩家来说，这款限定版的分量不在于设计有多么特别，而在于其象征意义。如果以后有人制作中国游戏百科全书的话，他必定要把"2015 年 1 月 11 日，中国迎来了第一款 PS4 限定版主机"写进去。于是我决定将其放到最后，作为特企的结尾，同时也代表一个新的开端。我期待在中国这片新土壤上，PlayStation 系列能够扎根并茁壮成长，甚至在未来的某一天再次出现限定版回顾特企的话，中国的限定版主机和来自中国游戏的同捆版限定主机，在当中也能够有一席之地。

走向台面的主机之争

2013 是次世代主机的第一战场，所以各大展会上充满了烽火的硝烟，而年末的两大次世代主机发售更是让游戏市场精彩盛放，到了 2014 年，次世代的战火随着两台主机软件阵容日渐成熟而越演越烈。最更为重要的是，累积了足够经验的微软和索尼终于踏出了重要的一步，就是进入中国内地市场。而随着两大巨头迈开步伐，无论是本土厂商还是其他外企也都随之闻风而动，一场属于我们市场的主机大战正在开启。这一期，让我们听听评论员非同对此的看法。

序

大概许多 80 后和 90 后都如我一样，都是在游戏机的陪伴下长大。但因为众所周知的原因，这个伙伴在明面上和我们“失联”了十四年。上海自贸区的成立，让当年严防死守的壁垒终于敞开了一扇窗。当微软和它的 Xbox One 通过百事通登陆上海滩，便将原本只是存在于 JS 和水货中的“地下竞技场”搬上半公开的台面。随着 2015 年的到来，不但索尼的国行主机即将发售，任天堂主机入华的步伐也越来越近，国内的 IT 巨头更以各种方式纷纷加入战团。国内将会刮起怎样的一股游戏机风暴呢？我们不妨来分析一下。



三大厂商的新战场

整整 11 年前，历史销量超过一亿五千万台的 PS2 正式登陆中国，整个 2004 年大陆行货仅售出数千台，单机游戏仅发布十款，网络服务也无下文，只能以惨淡收场。

索尼的教训可以归结为我们市场的水货充斥与其主机售价过高（正式售价为 1998 元，比水货还要高出几百），锁区政策与游戏过少，承诺的服务无法兑现等等。时间荏苒，却如轮回。11 年后的今天，Xbox One 却在踏入同一条河流

他们的对手不仅有来自其他主机的挑战，还有一衣带水的同胞兄弟的相爱相杀，那就是其他地区版本的主机，这是一个共性问题。本世代三大主机，都已经上市都已经超过一年，对于中国核心玩家来说都算不上的新鲜和神秘，先行购买了其他版本的玩家已经不在少数。

因此，国行游戏机的用户定位，不仅要吸引还在观望的核心玩家，还要发掘潜在的用户。而和十年前相比，玩家的购买渠道更加丰富，随着普遍收入水平的提高，正版游戏和游戏机都不再高不可攀，水货商市场、C2C 和下载的成熟，使得港版主机和国行主机几乎就像摆在同一个货架上任君挑选。因为玩家随时可以参考在某宝上便宜数百的港行版价格，所以如果国行版本的三大主机没有什么特殊亮点的话，玩家们很容易就能做出抉择。

微软敢于挑战和吃螃蟹的精神固然值得称赞，为了中国这个拥有庞大潜力的市场，急于从全球销售被 PS4 压制中翻身的微软也是蛮拼的。尽管取消了 Xbox One 首发会，让我们无法体验到 0 点抢购和嘉年华狂欢的热闹，不过微软的广告费却没有少花，从电视广告上“一万个玩 Xbox One 的理由”到各大网站的视频和侧边栏广告，再到浦江边上一系列楼宇上打上 Xbox One 的外墙广告，将上海外滩染成了绿色，还是成功地吸引住不少眼球。不过理想与现实总是有距离，从国行发售情况可观一二：有说首日销量 10 万，但是微软一直讳莫如深，一如其在全球销量上的作风，与其说是低调，更像是在寻找一个体面的台阶。

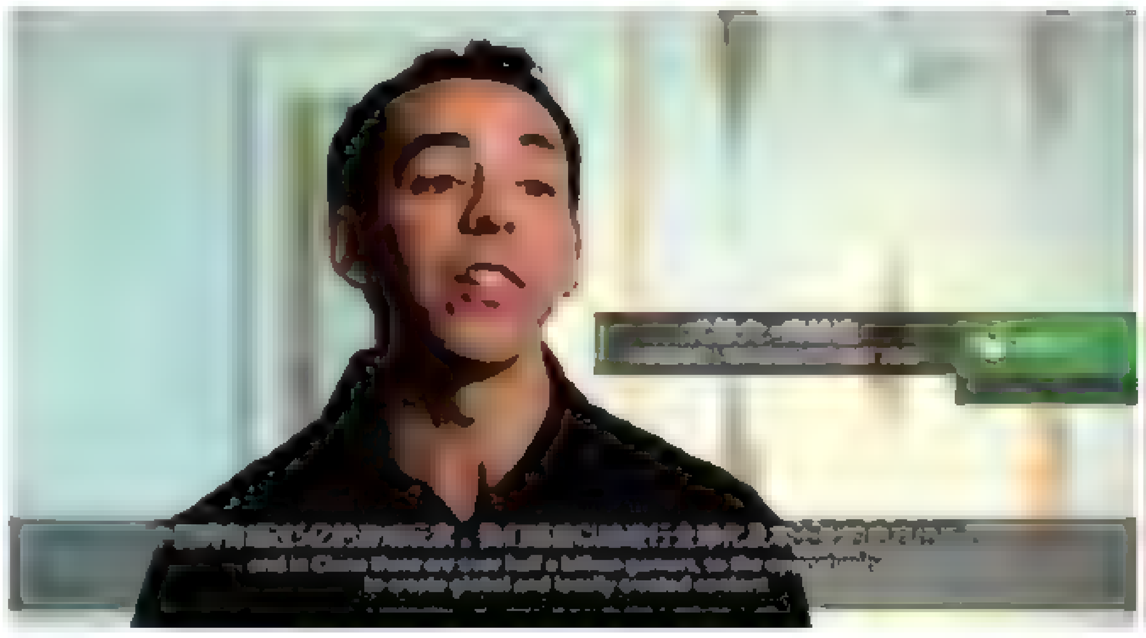
从永久性网络连接的取消，到二手游戏和标配耳机的从无到有，乃至“Xbox One 就是 Kinect。他们并非相互独立的系统。”和“Kinect 是 Xbox One 体验不可或缺的一部分”等掷地有声的官方概念被引为笑谈，Xbox One 从诞生起其定位都和微软的初衷背道而驰，在国行问题上也是如此：

“全方位的家庭娱乐终端”这个几乎已经被 Xbox 抛弃的概念在中国却被微软重新拾起。原因无他，数以亿计的潜在玩家市场，不过这仅仅是个数字而已。在玩家资源被水货率先分掉一部分后，国行 Xbox One

面向的应该是潜在的用户，能够帮助学习似乎成了颠簸不破的宣传手段。只是经历过“小霸王学习机”洗礼的我们不少已经为人父母，又有多少人会相信孩子买回 Xbox One 的目的是为了学习？还别说，真的有人为此而购买，但问题由来了，原本微软和百视通承诺的视频服务和影视功能迟迟未能兑现，让微软和百视通收到了不少退货和投诉，又为其摊上一件大事。

除了基本服务，游戏是另一块重灾区。中国的特殊环境意味着微软不能将游戏机引进后就能将包袱抛给游戏发行商，在游戏的引进上微软必须做得更多。作为规则的先行者，微软得到了优先关注的目光，也受到了更多的限制。所谓的解禁只是开了一扇窗，真正把关的还大有人在。

微软的锁区政策将主机和国行中文版彻底



捆绑在一起，但问题是，厂商真的认为国行游戏就是一块美味的馅饼，不惜一切代价都要拿下来么？现有的大作厂商如果入华需要经过审核和修改，并且还要制作简体中文版本，最后发售时还必须给予在华经销商让利；另一方面，许多大作都不是没有迎合中国玩家的版本，除了港版游戏以外，还有不少美版光盘已经整合了繁体中文版本，单凭这点就已经能够满足国内现有的大部分通过水货渠道购机的玩家；为了实现最大利益，第三方游戏厂商的国行中文版在正常情况下也不可能由 Xbox One 独占。光凭以上几点，就很难有厂商会微软提前抢滩中国的行动中提供充足的游戏“弹药”。

可以预期，在微软中国和国行 Xbox One 出货形成一定气候之前，都会缺少一线游戏的有力支持，而这种情况并不一定会改善，因为随着越来越多潜在玩家投向水货或是其他主机阵营，情况将会越来越糟糕。而无论是水货还是国货，在保证了销量的前提下，微软是否还能保持进取心也成疑，已经入手的玩家也越来越难保证自己能够在 XOne 上获得良好的体验。除非微软能够做出让利，并且将当初的承诺一一兑现，否则难以打动厂商，更难以打动潜在的用户。不过微软有“从善如流”的传统，连亲如骨肉的 Kinect 都能说剥离就剥离，又有何事不可为呢？随着微软 Xbox 部门元老一个又一个地离开，2015 年或许会有新的景象。

下面让我们把话题转向另外两家厂商。

在入华的发布和上市比 Xbox One 晚了一个季度，PS4 的出路未必就能在微软的前车之鉴上走得更顺畅。毕竟 PS2 的惨痛教训还让玩家们心存疑虑，他们面临着近乎相同的问题，只是因为太多不确定因素的存在，使得在主机和游戏发售之前无法妄下判断。

根据 PS 中国官方微博的统计，除了必然居于首位的游戏品质问题外，玩家对“锁区”和“PSN 网络问题”的关注远超于“价格”和“中文游戏”等等问题，玩家只希望索尼能一视同仁，不用“特别”的对待就已经心满意足。

不过，在锁区或不锁区，2B（to be）or not 2B（to be）的问题上，索尼极尽暧昧和推手的辞令，也佐证了我之前“无法妄下判断”的说法：一会儿有索尼高管疑似“说漏嘴”暗示要按照法规锁区，一会儿又传出某知名媒体拿到国行 PS4 的测试机证实不锁区，甚至奶茶姐夫旗下网站的率先偷跑预售，也是用着极为

含糊的话术来回答问题。这种朝秦暮楚的戏码只有到发售的一刻才能揭开。至于政府是否会“一视同仁”地补上一刀，将会直接影响我们玩家的取向。或许这就是索尼的网上旗舰店上线以及另一个电商在开启预订三周后，订单数只有 4000 左右的原因。

如果锁区问题真的不存在，那么几个月前的 TGS2014 上，索尼就已经高调公布的包括《如龙 0 誓约之地》、《横行霸道 V》、《邪恶深处》、《生化危机 启示录 2》在内的十多款具有官方中文版的游戏都将能在国行 PS4 主机上运行，其中尤其是很黄很暴力的《GTA5》，按照目前来说是无论如何也入不了华的，玩家能够直接在国行 PS4 上玩真的没问题么？

除此之外，PSN 的安全性也是索尼在三大主机战争中的命门所在，毕竟树大有枯枝，不仅仅是目前已经爆出索尼大量文件的黑客组织 Lizard Squad 会是玩家的威胁，当年 Anonymous 对 PSN 攻击造成的长时间服务瘫痪阴影也仍然没有散去。而假如这两个问题都能得到解决，国行 PS4 未必不能站稳脚跟。

最后不得不提一下任天堂。和上一世代微软的 Xbox360 相似，任天堂在第八世代用“起个大早、赶个晚集”来形容绝不为过，Wii U 在上市至今已经两年多，销量情况一直不温不火。PS4 上市不到半年就已经将其超越，在其上市两周年（2014 年 12 月 8 日）这个本应欢庆日子中，传来的却是 Xbox One 凭借感恩节与黑色星期五期间的热销，在 11 月卖出 246 万台主机，一举超越 WiiU 并且拉开了超过一百万的距离，更是令其雪上加霜。

而在入华的步伐上，任天堂却又比微软和索尼却慢了不止一步。岩田聪只透露了最快在 2015 年入华，至今还没有确切的时间，其原因不言而喻。

根据传闻看来，一同前来国内厂商的不仅有前途未卜的 Wii U，还有为中国玩家新开发的廉价版主机。宫本茂也确认正在进行新主机的开发，并且还不是像 2DS 或是 Wii MINI 这样的阉割改良版，而是全新的产品。如果成真的话，将会出现本世代主机还正如日方中，下一世代的主机就前来挑战的奇景在我国率先上演。

健康益智游戏一直是任天堂第一方软件的强项，马里奥和皮卡丘这些人气角色大概很难带有负面的影响，对于已经厌烦了“突突突”的玩家来说的确值得期待。而与主机相对惨淡的业绩相比，他们在掌机平台拥有着近乎绝对的优势，甚至可以说是在今后很长一段时间都无人可以撼动，任天堂的逆袭依旧值得我们期待。

十多年的禁令，使得国内的游戏机市场已经发展成有中国特色的体系，并非一朝一夕就能改变。我们不妨做好最坏的打算，即便玩家率先买入国行主机后，却发现日后被三大厂商用更好的福利不断打脸调戏，对于整个中国游戏界来说仍然也是一件好事。

国产游戏机的出路在何方?

我国厂商一直没有拿得出手的游戏主机，折射出政策、玩家心态、山寨成风一大堆问题自然无需赘述，重要的是如今游戏机解禁不仅意味着游戏机可以重新进口，也意味着国产厂商可以真正地放开手脚研发游戏主机，在三大主机厂商积极对准和抢占中国市场的情况下，面对这样大的馅饼，国内厂商在新一年又会如何应对?

在闭关期间，PC 单机、网游和手游已然成为国产游戏业的顶梁柱，一直活跃于国际主流舞台的游戏主机在我国却成为了追赶者的角色。在近几年，于国内风生水起的 BAT 三巨头（百度、阿里巴巴、腾讯）纷纷进入游戏行业，其中腾讯已经成为手游业的国产领军代表，百度则是进军页游和电视盒子。相反，游戏主机的开发在国内却是前途成疑，哪怕全球大部分的游戏机都是“Made in China”。

当然，我们也并非完全没有游戏机，得益于体感概念的盛行，在政策尚未解封的时候就已经不乏试水者，饭盒、威力棒 Vii 和绿动等等体感游戏机的出现，预示着国内厂商对这一领域的野心，但是很多核心玩家都能够很容易地就从这些所谓的主机的外形联想到他们借鉴的原型。

也许核心玩家会对此嗤之以鼻，但就好比当年的跳舞毯，体感游戏这种功能性相对单一的游戏设备，已经成为低端游戏机生产商的“救命稻草”。而其“主打家庭健身，是客厅运动电脑，或者说连接电视后把平板电视变成智能电视，比现有的智能电视效果更好。”的宣传词听上去好像有些偷换概念，实则更是应对国内市场的一种无奈的定位。

以如今硬件的加密程度，主机已经不能依靠山寨厂商“借鉴”一下外形，然后就能堂而皇之地使用其他主机的游戏牟利。往乐观上看这是国产主机在功能特性上和外形上紧追着时代的脚步，搭载的游戏也从使用原游戏直接复制进化到“借鉴改良”，但是国产主机在阉割功能之后售价甚至比水货主机还要高，山寨量产和价格低廉这些优势荡然无存，使得国产游戏机举步维艰。开发高端主机游戏已然成为了商场大鳄才能拥有的权利。

最新加入这个主机传闻大家庭的是马云，这位曾经扬言“饿死也不做游戏”的新首富，其旗下的阿里巴巴集团却把游戏业的外围产业链，乃至隐晦的平台业务都已经做了个遍。除了支付宝成为如今不少页游端游最重要的支付手段之一以外，2013 年底阿里 TV 系统就已面世，几个月前更高调宣布进军手游业。而据国外媒体从阿里内部得到的消息，阿里巴巴集团正在研发一台高端的游戏机，并且已经获得了国内名列前茅的几个游戏开发商的合作协议。不过主机开发并非一朝一夕的事情，并且要形成有看头的游戏首发阵营对于这几家无主机开发经验的企业来说都是一个难题，至少我们在 2015 年是很难看到能够在国内市场和三大厂商争逐主机市场的国产游戏机，因为即便开发成功，没有良好游戏作为助力，强如当年的 PS2 和如今的 Xbox One 也难为无米之炊。

如果说阿里的游戏主机更像是为未来订立，今年火速兴起的机顶盒子之争则是着眼现在的挑战。游戏之于游戏设备的重要性自然不言而喻。随着安卓系统和市场的日渐成熟，尽管仍然无法和性能强劲的主机媲美，但在多媒体娱乐方面已经不落下风，“大屏互联网生态系统”之类的概念和 Xbox One“占据起居室的全方位家庭娱乐系统”的战略有着异曲同工之妙，在国内拥有着不错受众群体。能够让平时用来看片的机顶盒在烦闷时变身游戏机，就如当年贪食蛇之于诺基亚，对于轻度玩家来说有着很大的诱惑力，恰恰这个群体的数量并不在少数，再加上较诸相当于主机几分之一的价格，或许如笔者一样，电视上同时连接着盒子和游戏机，也是种不错的选择。

结语

尽管本文好像通篇都在谈论各种视频游戏设备在新一年的前途，但其核心还是为了玩家。在选择越来越多的今天，只要选择得当，最后受惠的还是我们玩家。而如今我们应该做的，是准备好自己的压岁钱和年终奖，趁着有空，买些自己喜爱的游戏装备，好好地享受即将到来的假期，最后，非同也要在这里祝大家新年快乐！

文：非同　编：稀饭

年终HOTTOYS新品十连发 钢铁侠2015大集结

■博巴·菲特

时入2014年年终，从12月2日到12月19日短短的17天中，HOTTOYS发布了10款新品。这10款新品中，除了1:4博巴·菲特、会场限定黑风暴卫兵、会场限定格鲁特盆栽和独闯龙潭版阿诺之外，其余6款均为大铁人系列。接下来为各位一一介绍。

出自《STAR WARS》的1：4博巴·菲特（BOBA FETT）以及1:6暗影风暴卫兵。值得注意的是黑风暴卫兵为14年12月的香港会场限定版。1：4博巴·菲特的官方定价以及出货时间官方目前尚未公布，1:6暗影风暴卫兵的参考价格为1280元人民币，出货时间为2014年12月22日。

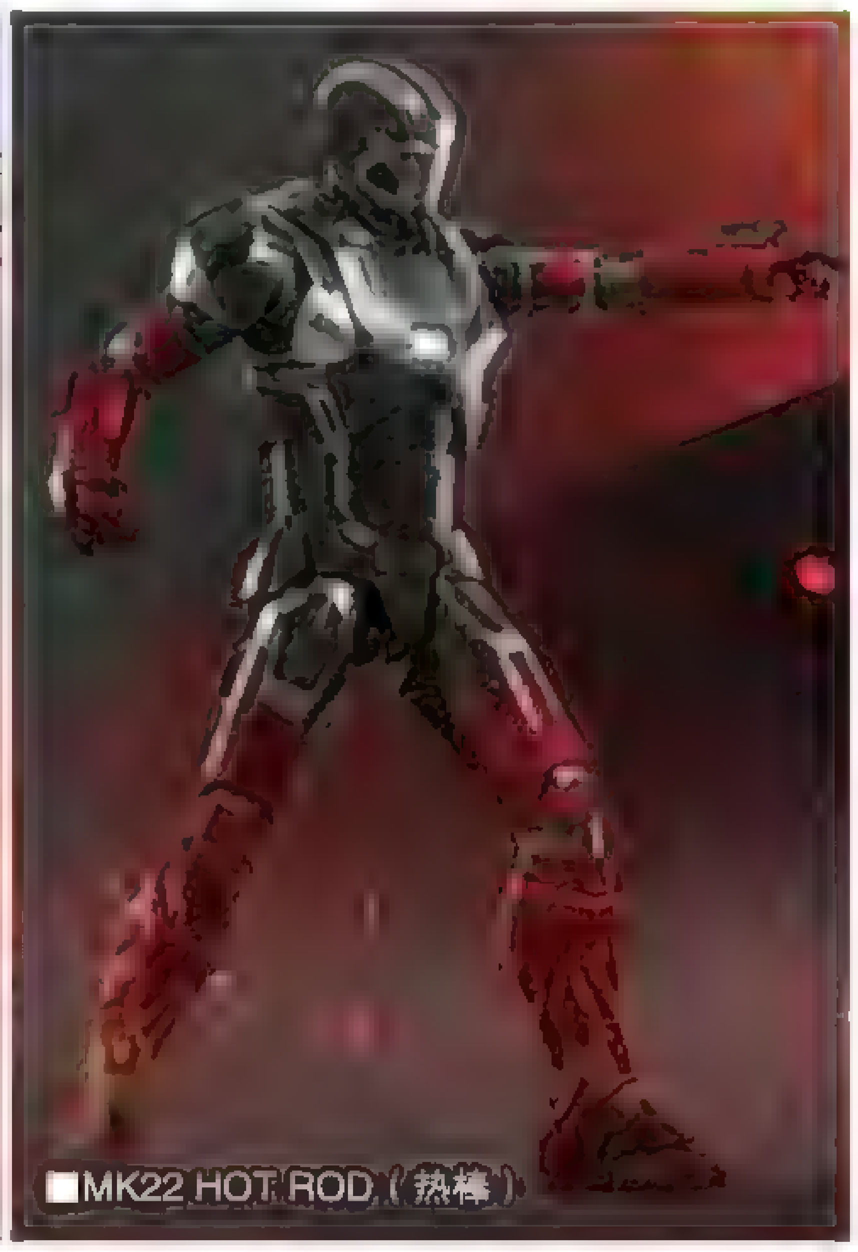
▲暗影风暴卫兵

◀盆栽小格鲁特

出自《银河护卫队》的萌物：1:4盆栽小格鲁特。出货时间为2014年12月－1月之间，参考价格为210元人民币。

出自经典电影《独闯龙潭》的1:6 JOHN MATRIX。此款模型的阿诺头雕为全新制作，素体也和雷神3.0一样使用了男性包胶素体，加上丰富的武器配件，阿诺粉丝的必备终极藏品。此款模型出货时间为2015年11月，参考价格为1050元人民币。

■阿诺


■MK22 HOT ROD（热棒）

下面重点介绍一下即将在2015年来袭的铁人大军：MK22、MK25、MK43(1:6)、MK43(1:4)、MK44和TONY调试3.0。其中MK22、TONY调试3.0这两款为14年12月香港会场限定版。

首先是MK22 HOT ROD（热棒）。此款钢铁侠是电影钢铁侠3最终决战中出现过的34套战甲的其中一套（MK1-7在AIM组织进攻TONY豪宅时被炸毁，在决战初期MK42还在路上尚未到达）。此款战甲的四肢有着火焰形的涂装，看上去充满了狂野的气息，在电影中有着约5秒的出境时间，但在展开装甲准备高空接应TONY的时候被注射绝境病毒的AIM雇佣兵破坏。MK22由于是2014年香港会场限定版模型，所以其出货时间较早，预计为2014年12月22日，参考价格约为2200人民币。

《钢铁侠2》TONY调试场景套装3.0，此套香港会场限定模型套装的场景取自《钢铁侠2》TONY在家中的工作室研制第三代方舟反应炉的桥段，此时的TONY由于使用第二代反应炉导致了钯深度中毒的后果，生命垂危的他在得到了父亲的启示以后创造了一种全新的元素代替了金属钯，从而研发了第三代方舟反应炉。此款模型的发货时间预计为2014年12月22日到1月初，参考价格为1050元人民币。

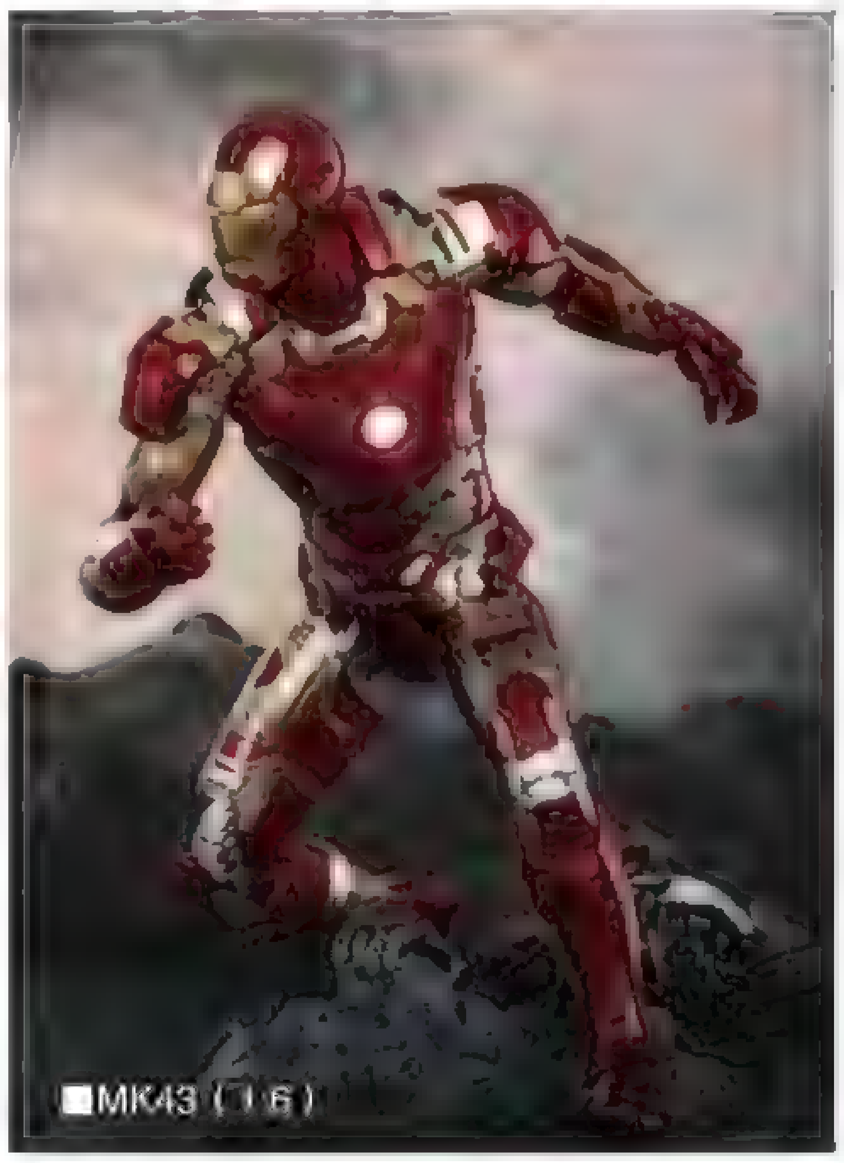
◀TONY调试场景套装3.0

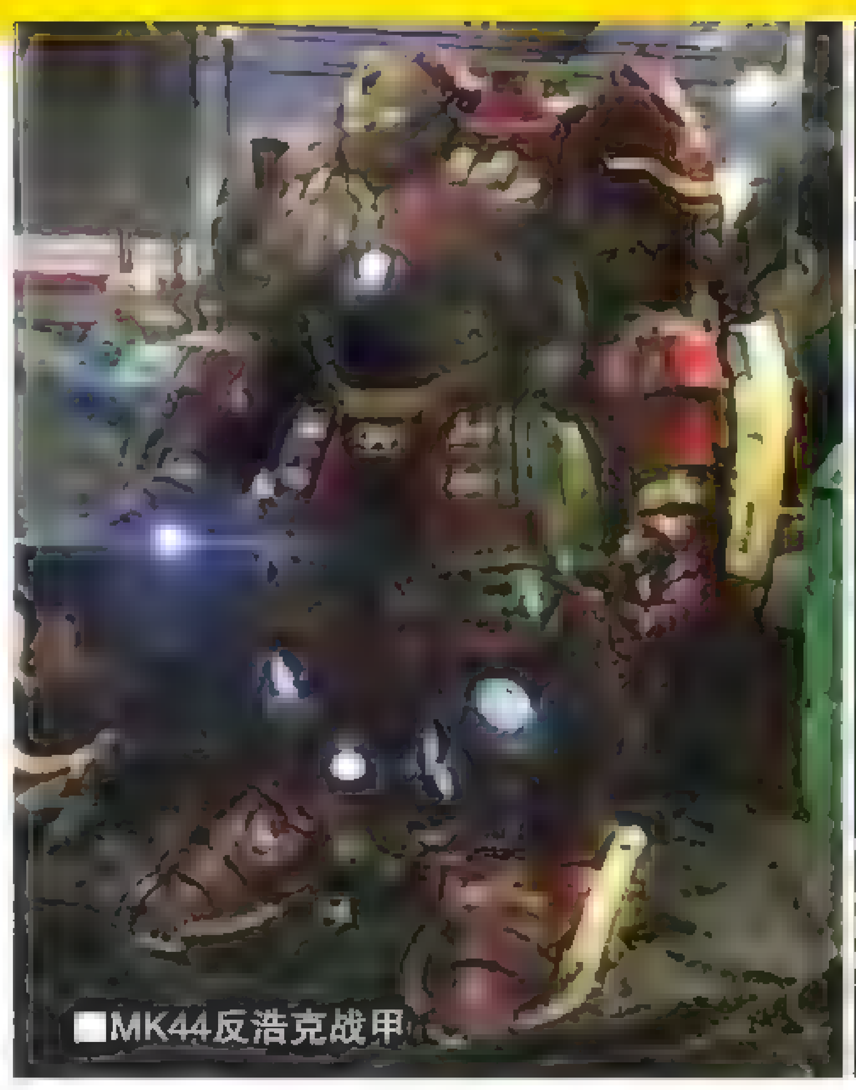
■MK25 STRIKER(突袭者)

MK25 STRIKER（突袭者），此款钢铁侠同样是电影钢铁侠3最终决战中出现过的战甲。这套战甲设计初期并不是为了作战，而是一套建筑工程专用战甲。他的左右臂各搭载了一个高出力重型打桩机，在电影中MK25有大约6秒的出境：先是在空降之后先是破坏了一座高空架桥，并将两名被冲击力弹起的AIM雇佣兵击飞，再与空中赶来的MK39双子星完成了空中二段连击，从而一次消灭了两名敌人。MK25预计出货时间为2015年3-4季度，参考价格为1550人民币。

MK43（1:6），此款钢铁侠是将于明年5月上映的漫威超级英雄大作《复仇者联盟2：奥创时代》的主角机。此套战甲是MK42的最终完成版，所以从外表上来看，虽然机体的配色不同，但MK43有着和MK42相同的外观，和工程样机42代的性能差异在于43代具有更稳定的出力和更多样化的武装，并能够与MK44合体成为霸气壮硕的“反浩克”战甲。

这款模型的套件亮点在于附属了一个被破坏的“奥创MK1”地台，将MK43放置于地台上简直是霸气十足！另外此款钢铁侠为合金压铸，将于2015年2-3季度出货，参考价为1750人民币。


■MK43（1:6）


■MK44反浩克战甲

■MK43（1:4）

接着我们来看看来自香港会场的最前线消息：HOTTOYS将于2015年重磅推出MK44反浩克战甲以及1:4钢铁侠的第一作MK43。从现场传回的照片来看，MK44反浩克战甲是迄今为止体积最为巨大的一款钢铁侠，约有相当于一个成年男子的四分之三条手臂的高度，反浩克战甲的各种细节得到了完美的还原，膝盖、小臂和胸口的反应堆以及掌心的反重力炮都有内置LED灯发光，后背的6个推进器也有特殊的LED元件还原推进效果，腿部的各种液压管看上去也具有不错的可动性，脚部的细节更是绝赞！不过按照电影的设定，MK43是可以整个坐进MK44里面的，目前的照片并没有展示出这一效果，这个设定是否能够还原还不清楚，但愿HT能够良心一次还原出来，哪怕定价高一点都能让真粉接受。

然后是1：4钢铁侠的首作：MK43。从会场显示的照片来看，相较MK43的1:6版本，1:4版有着更加强大的细节刻画，胸部、腹部、腿部以及后背都有可开启的机关以彰显内构，虽说可替换配件稍显寒酸，但这款模型仍然可以说是广大铁粉的终极收藏首选。目前这两款铁人的发货日期和定价HOTTOYS都没有公布，我们只能等到2015年HT的春季发布会才有可能得到后续消息，请各位读者拭目以待吧！

多边·游戏

众里寻她千百度——次元树之战

稀饭 提供

[illegible]

[illegible]

乐游体育

SPORTS JAM

栏目主持人：乐小游

NBA常规赛正如火如荼地进行着，西强东弱的态势愈发成为了联盟中约定俗成的现象。随着球员结构的改变，各支球队也逐渐进入了稳定的磨合状态。当隆多宣布从绿衫军离开前往达拉斯之后，正式宣告了凯尔特人三巨头格局的彻底瓦解。今年的全明星东西部大战看头还真是不少啊。

NBA 2K15球员徽章一览

本作的球员徽章总共有77个，其中技能徽章分为铜和银两种，共49个，剩余的28个为个性徽章。具体介绍如下：

投篮技巧相关

垫步上篮高手：拥有垫步上篮徽章的球员通过垫步上篮时有更高的命中率。升级至银牌或金牌等级能提高垫步上篮的命中率。

抛投大师（抛投和跑投）：拥有抛投大师徽章的球员，可以高效地完成抛投和跑投。若升级到银牌或金牌，抛投和跑投命中率会进一步提高。

掩护杀出：拥有掩护杀出徽章的球员在挡拆战术后的命中率比大部分时机都要高。

欧洲步之王：拥有欧洲步之王徽章的球员因高效的欧洲步上篮闻名。升级至银牌或金牌可使得欧洲步上篮更高效。

沉底步高手：拥有沉底步高手徽章的球员，能利用其沉底步在禁区占尽优势。升级至银牌或金牌，沉底步的效果会进一步提高。

争抢得分：拥有争抢得分徽章的球员擅长在篮下抢板后完成投篮。升级至银牌或金牌能够进一步提升投篮命中率。

禁区假动作大师：拥有禁区假动作大师徽章的球员，擅长禁区内用上下假动作骗过防守者得分。升级至银牌或金牌，迷惑防守者的效果更佳。

禁区战术师：禁区战术师精于背篮转身和禁区切入。升级至银牌或金牌能使转身和切入的动作更加高效。

空中魔术师：空中魔术师擅长在空中改变投篮手法并助进行困难的上篮。升级为银牌或金牌等级在篮下进行困难的出手时具有更高的命中率。

空位投篮达人：拥有空位投篮达人徽章的球员以极高的空位跳投命中率而闻名。升级至银牌或金牌，会进一步提高空位投篮的命中率。

背篮后撤步投篮菁英：背篮后撤步投篮菁英更容易背篮后撤步投篮得分。升级至银牌或金牌能进一步提高背篮后撤步投篮的命中率。

背身跳投菁英：背身跳投菁英擅长背身跳投得分。升级至银牌或金牌能提高背身跳投的命中率。

转身上篮达人：拥有转身上篮达人徽章的球员在转身上篮时会有更高的命中率。升级至银牌或金牌能进一步提高转身上篮的命中率。

命中率相关

保温：拥有保温徽章的球员更能在暂停及半场休息后继续保持发烫的手感。对方教练很难中断他们的气势。升级至银牌或金牌等级将会在离场后保持更加的手感。

底角三分专家：底角三分专家底线与边线交接处三分球命中率超高而得名。升级至银牌或金牌可使边角三分球命中率进一步提高。

后仰跳投菁英：拥有后仰跳投菁英徽章的球员能够在禁区内外，高效地利用后仰跳投得分。升级至银牌或金牌能让后仰跳投的投篮命中率更高。

得分射手：拥有得分射手徽章的球员通过出手来掌握自己的节奏，每次出手都能增加投篮手感。若无法大量出手，会导致手感下降。升级至银牌或金牌可降低手感变火热的所需出手数，并延长手感转冷前的时间。

微波：拥有微波徽章的球员只需要几球命中就能让手感发烫。升级至银牌或金牌可以让手感变烫所需的命中数进一步降低。

神射手：拥有神射手徽章的球员在干扰后出手的命中率会相对提高。升级至银牌或金牌能让干扰下投篮的命中率进一步增加。

范围无限：持有范围无限徽章的球员能以较高的命中率投中超远距离的三分球。升级至银牌或金牌等级远距离三分球的命中率会更高。

运球投篮高手：运球投篮高手徽章能让球员在面对防守者时，创造空档后完成高难度跳投。升级至银牌或金牌后运球后投篮会获得更高的命中率。

运球相关

交叉运球达人：拥有交叉运球达徽章的球员能利用交叉运球动作使防守者失去重心或跌倒。升级至银牌或金牌能使防守者疲于奔命。

切入导出大师：切入导出大师能利用内切后外带运球动作，使防守者疲于奔命。若升级至银牌或金牌，迷惑防守球员的效果会更好。

十美分：拥有十美分的球员是技艺非凡的传球者，能够准确地将球传给队友，并提升其投篮手感。升级至银牌或金牌能让接球队友的命中率进一步提高。

后跨步达人：拥有后跨步达人徽章的球员在运球时使用后跨步，更容易迷惑防守者。升级至银牌或金牌能进一步打乱防守者的节奏。

快攻发起者：拥有快攻发起者徽章的球员，能够抓取防守篮板并传出精准的长传，制造快攻的机会。升级至银牌或金牌可以让跨场传球准确度提高。

挡切大师：拥有挡切大师徽章的球员在发动挡切战术时，能更精准的传球，以及在掩护后提升投篮命中率。升级至银牌或金牌将进一步提高传球准确度，以及投篮命中率。

空接发起者：拥有空接发起者徽章的球员更能精准的完成空中接力传球。升级至银牌或金牌能使空接传球更加精准。

背后运球专家：拥有背后运球专家徽章的球员，能利用背后运球动作使防守者重心不稳。升级至银牌或金牌可让防守者受到假动作的影响程度进一步增加。

花式传球：拥有花式传球徽章的球员擅长进行花式传球。升级至银牌或金牌等级花式传球会更加精准。

试探动作达人： 拥有试探动作达人徽章的球员以他菁英级的试探动作混淆自己的上篮路径。升级至银牌或金牌，对防守球员的迷惑效果会更好。

转身达人： 转身达人能利用运球转身动作使防守者失去重心。若升级至银牌或金牌，就能运用更多方式使防守者踉跄。

运球急停高手： 运球急停高手可以通过运球急停，在运球上篮时迷惑防守者。若升级至银牌或金牌，干扰防守球员的效果会更好。

篮板

争球达人： 拥有争球达人徽章的球员，能够高效地完成争抢球及高难度的救球。升级至银牌或金牌等级将高效的争球和救球。

顽强的篮板手： 拥有顽强的篮板手徽章的球员更能在篮下通过卡位取得较佳位置，并更容易拨掉对手抢下的篮板。升级至银牌或金牌等级更容易在篮下卡位中获得优势。

防守

借记卡： 拥有借记卡徽章的球员非常善于站位并制造进攻犯规。升级至银牌或金牌能够进一步提高成功率。

外线防守菁英： 防守时，一位外线封锁型防守者能够自动反制对手的外线投篮和组织进攻徽章。升级至银牌能够抵消对方对应的银牌徽章，升级至金牌时能够抵消对方对应的金牌徽章。

拦截者： 试图在传球路径上抄球时，拦截者比大部分球员都更容易完成抄截。升级至银牌或金牌可以提高抄截的几率。

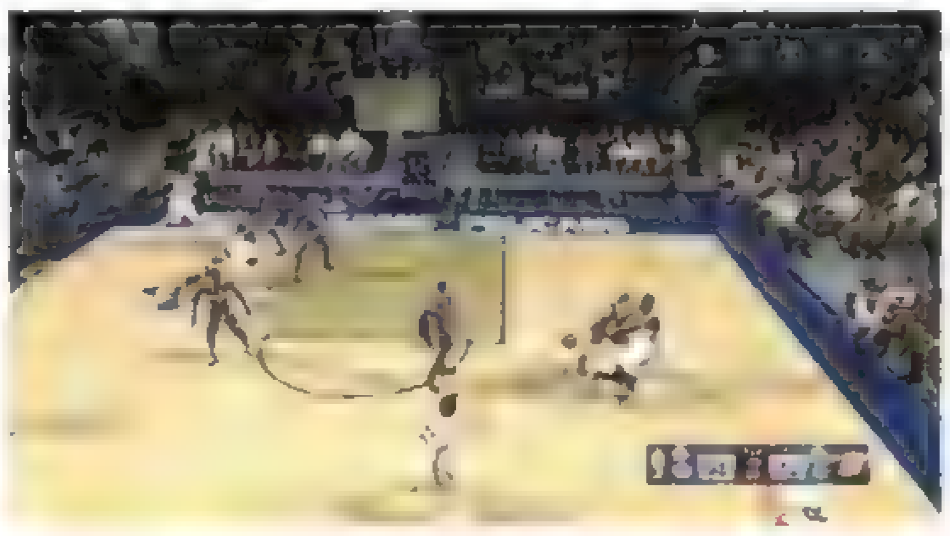
火锅高手： 拥有火锅高手徽章的球员属于菁英级的投篮封阻者，当对手球员接近篮框时，能够降低对手的投篮命中率。升级至银牌或金牌能够更进一步降低对手命中率，并且抵消对手的内线得分型徽章的能力。

盗球者： 盗球者能够从持球者手中成功抄截的球员，同时也能抄到尝试投篮、上篮和灌篮球员的球。升级至银牌或金牌可于更多的对手持球情况下完成抄截。

禁区防守悍将： 拥有禁区防守悍将徽章的球员将自动抵消进攻对手的禁区进攻型徽章。升级至银牌能够抵消对方所有银牌等级的禁区进攻型徽章，升级至金牌能够抵消对方所有金牌等级的禁区进攻型徽章。

追身火锅大师： 追身火锅大师是灵活的阻攻球员，以快攻时紧追球员，在对方上篮或灌篮时追盖火锅闻名。升级至银牌或金牌能够发动更精确的追身火锅。

难以阻挡： 拥有难以阻挡徽章的球员，能够轻易绕过对手设下的掩护。升级至银牌或金牌能更高效地绕过掩护。



进攻

Sprite®隔人扣篮大师： Sprite®隔人扣篮大师徽章可以在出现适当灌篮时机下，增加球员在对方球员防守下完成强行灌篮的机率。若升级至银牌或金牌，可以进一步提高强行灌篮的成功率。

单骑快攻： 拥有单骑快攻徽章的球员，能将球快速带过全场，并且展现高品质的控球能力。升级至银牌或金牌能让由后半场运球至前半场的速度进一步增加。

好斗者： 拥有好斗者徽章的球员，能够通过肢体碰撞来消耗对手的体力。升级至银牌或金牌能增加接触时消耗的体力。

掩护高手： 拥有掩护高手徽章的球员所设立的掩护比较不容易通过或绕过。升级至银牌或金牌将可有更高的机会成功阻隔防守者。

攻守转换终结者： 拥有攻守转换终结者徽章的球员更容易发动快攻，且有较高的投篮命中率。升级至银牌或金牌使快攻速度更快，且命中率更高。

空接终结者： 拥有空接终结者徽章的球员比起其他球员更容易接球并完成空中接力。升级至银牌或金牌进一步提高空接成功率。

个性徽章

兢兢业业： 相比与其他球员，兢兢业业的球员拥有更好的工作热情和职业道德。

冷静沉稳： 冷静沉稳徽章能使球员在整场比赛中保持专注，手感不会完全冰冷。

领袖： 当团队表现不佳时，领袖会以优异的表现在攻守两端引领全队。

副领袖： 当团队领袖无法出赛或表现不佳时，副领袖会以优异的表现在攻守两端引领全队。

名留史册： 名留史册的球员会为其雄心壮志而不懈奋斗。当人们在街上遇到时，也会发出赞许："就是他！球场的冉冉巨星"。

善于表现： 拥有善于表现徽章的球员总是能够轻松地表达他的感受，他很容易察觉全队正面或负面的士气变化。

坦言相对： 拥有坦言相对徽章的球员真诚可靠，直来直往。对教官型教练的指导反应良好。

执行者： 执行者能够透过强硬的肢体碰撞打乱对手球员的节奏。

场上教练：拥有场上教练徽章的球员能够在任意时刻要求、呼叫战术，并指示队友投篮。

好言相向： 拥有好言相向徽章的球员喜欢更倾向友善的言谈和交谈。对教官型教练的指导反应不佳。对恶言相向的人不太友善。

客场杀手： 拥有客场杀手徽章的球员能在客场比赛时，在攻守两端迅速掌控节奏。

导师： 导师能够让连续失误的年轻球员找回状态。

心理游戏： 拥有心理游戏徽章的球员在防守对位球员时洞悉对手的行动，能打乱其比赛节奏。

控球主将： 控球主将是位进攻领袖，在场上时能帮助队友提高进攻表现。

沉默寡言： 沉默寡言的球员不太喜欢发表意见、很少抱怨，除非事情对自己很重要，否则通常不会与人交流。

火星塞： 拥有火星塞徽章的球员，从一上场或是暂停后回场时就能打出精彩表现并激活队友。

无私： 无私的球员愿意为了球队的成功牺牲个人成就，对他来说，唯一重要的数据就是胜场数。

硬汉： 硬汉是一位能够克服疲劳和伤势，不会因其使能力严重衰退的坚韧球员。

神气十足： 神气十足的球员用高调的动作来掌控节奏，如：灌篮、空中接力、进球加罚、终结脚踝、连续射篮、在比赛尾声追平或反超比数。

终结者： 终结者会于比数接近的第四节或延长赛中提升全方面的表现，并且帮助球队最终赢得胜利。

职业楷模： 拥有职业楷模徽章的球员总是第一个到健身房，最后一个走，永远是最勤奋的敬业工作者。无论场上场下，都坚持 110% 的付出。

亲切友善： 拥有亲切友善徽章的球员非常平易近人，总是对队友、教练、球迷和媒体前很友善。

遇强则强： 遇强则强徽章能在对位球员优秀发挥或是球队在比赛后段表现低落时，提升能力并挺身而出。

防守支柱： 防守支柱是防守端的坐镇大将，在场上时能提升队友的防守实力。

随性： 拥有随性徽章的球员能随时保持冷静。冷静的球员，士气通常不会有剧烈的正面或负面波动。

难以预料： 拥有难以预料型球员的士气和能力会随着比赛表现呈现出巨大波动。

灵魂人物： 拥有灵魂人物徽章的球员在情况失利的时候能使球队团结一致，并会确保球队专注在比赛当中，不容有失。

黄金时段： 拥有黄金时段徽章的球员在特殊意义的比赛时，会加快他的比赛节奏，例如季后赛、世仇对抗赛、强队对抗和主场作战以及老东家时。

文 稀饭 美编 NINA

德达斯恶魔天启录

《龙之世纪 宗教审判》故事读解

剧透警报 本文中包含大量《龙之世纪 宗教审判》和系列之前作品中的剧情内容，如果读者未曾体验过这些内容，请自行回避，否则将有被严重剧透的风险。

享受完了《龙之世纪 宗教审判》带来的剧情大餐，作为纯粹的剧情控，稀饭我觉得很有必要回过头来，用纯粹的故事读者角度来看待一下这个作品的剧情和其背后的种种细节。尽管这款游戏让我玩得不亦乐乎，但是在整体的世界体验上，它又是如何让人沉迷其中不能自拔的？在这期读游戏中，让我们来探讨一下这个问题。

《宗教审判》中到底发生了什么？

相信读过攻略中剧情部分内容或是有一定英语基础的读者都可以很轻松地搞懂本作的剧情，但这也从一个侧面反映了问题，就是本作的剧情在曲折度和深度上都没有达到玩家们预期的标准。而这也正是为什么本作虽然整体表现良好，但媒体评分平均只有 8.6 左右，绝对不能算差，但作为一款被 TGA 大奖评为年度游戏的作品，仍然令人觉得有点不够格。那么到底在这个显得有点简单的故事当中发生了什么震动德达斯大陆的惊人事件？我们不妨在下文的剧情简述中再总结一下。

黑灵诞生

要从故事的源头算起，《宗教审判》中发生于首作《起源》和续作《龙之世纪 II》之后的故事却可以追溯到两者之前，严格来说，和《起源》的故事开端有着几乎一致的起点，就是黑灵的诞生。当然这个故事还可以追溯下去，说到德达斯的出现和金色之城的传说，还有古塔文特帝国的兴起和没落等等，但那就有点过于和故事本身缺乏关联了，所以还是让我们从和剧情相关的元素说起。

黑灵的诞生涉及到两个关键词：黄金之城和古塔文特。

黄金之城指的是一座位于幽界（Fade）当中的城市，在传说当中，这座城市曾经是造物主（Maker）的宝座，也有人认为这里就是古神们（Old Gods）的领域。这座城市被教会（Chantry）认为是类似天堂的所在之处，造物主把这里留给了自己

▲描述古塔文特帝国试图染指黄金之城的玻璃彩绘。

创造的凡人之子，让他们在死去之后灵魂能够进入其中安息。在纪元前（Ancient）395年，七位古塔文特帝国（Pre-Tevinter Imperium）的大魔导师（Magisters）利用献祭奴隶的方式，靠着大量的血液发动血魔法（Blood Magic），创造出了一道通往黄金之城的大门，利用肉身进入了这个城市。根据传说，当他们踏入这座城市一瞬间，便腐化了这个神圣的场所，让其变成了漆黑之城（The Black City），而作为入侵造物主领域的惩罚，这七位魔导师在被扭曲肉体后重回凡间，他们被认为是第一批黑灵（Darkspawn），也是第一次枯潮（First Blight）的触发者。

在这七位魔导师当中，其中一人的名字便是柯伊斐厄斯（Corypheus），而在日后，德达斯的人民会记住他为自己所取的外号：古人（Elder One）。

●遗产

随着大魔导师们被驱逐回凡间，第一次枯潮随之发生，并且持续了接近两个世纪，因为黑灵是以地下为行动根据地，所以同样深居地下的矮人成为了最大的受害者，曾经繁荣的国度如今只留下了几个主要城市仍然没有被攻陷，而这个矮壮的智慧种族开始了他们和黑灵之间漫长的战斗史，并一直没有停止过。虽然第一次枯潮对于德达斯产生了巨大的影响，不过我们这里只指出最重要的一点，就是其催生了最为重要的对抗黑灵组织：灰袍守望者（Grey Warden）。

这是一个完全以消灭黑灵为己任的组织，其诞生于危难之中，所以无论是加入灰袍守望者的仪式还是他们的行动目的都非常悲壮，每一个灰袍守望者的生活可以用他们的口号来归纳：宁时警惕，战时求胜，无惧牺牲（In Peace, Vigilance. In War, Victory. In Death, Sacrifice.）。所以无论是否有枯潮存在，灰袍守望者都必须过着刀口舔血的生活，时刻不停地抗击黑灵。

更残酷的是，这种生活是无法善始善终的，每一个加入灰袍守望者的新人都要经历一个残酷的仪式，名叫血誓（Joining）。这是一个血魔法仪式，在第一次枯潮期间被创立，新人需要饮下混合了黑灵血液，莱瑞姆矿石和一滴大恶魔之血的液体，并挺过那足以致命的转化过程，才能够真正成为一个灰袍守望者。这个过程完全是不可控的，和参加仪式者的意志无关，所以无数有志加入灰袍守望者的年轻人，却牺牲在了这个仪式上。

而就算是挺过了这个仪式，也并不意味着灰袍守望者可以高枕无忧。黑灵本身能够传播“枯疫”（Blight Disease），这种疾病能够逐渐剥夺感染者的意志，让其变得富有进攻性，并且最后会被疾病完全转化而死。在这过程当中，受害者的意志会和枯潮的源头：大恶魔（Archdemon）产生连接，而血誓仪式正是利用了这一点，让枯疫的转化过程变得极其缓慢，从而创造出了能够感应到黑灵存在，而且能够抵御枯疫影响的灰袍守望者。但这个过程总有终结的一天，那就是“血唤”（The Calling）的来临，灰袍守望者会开始做恶梦，并产生幻听，认为有古神正在召唤自己。这就是灰袍守望者要被彻底转化的征兆，而为了不要让自己变成毕生对抗的怪物和枯疫的传染源，灰袍守望者会选择深入地深之路（Deep Roads），屠杀尽量多的黑灵，直到自己寡不敌众葬身地底。

这两个特点在“《龙之世纪》系列”当中都得到了体现，血誓体现在系列第一作，因为主角就是灰袍守望者，自身也经历了血誓仪式，而血唤的影响之前大多体现在对话提及以及文字资料上，在《宗教审判》中却成为了一个剧情要素，后文中将会提及。

最终，因为灰袍守望者的出现——它们是惟一有能力杀死大恶魔又不会让其灵魂逃入其他黑灵身体的存在——第一次枯潮被终结了，而柯伊斐厄斯作为黑灵的一份子，在枯潮结束后没多久就被灰袍守望者们发现，并且最终被他们用血魔法封印起来。这一封锁就是上千年，但是血魔法的封印却日渐衰弱，《Ⅱ》的主角豪克的父亲马尔科姆·豪克曾经尝试用血魔法加固这个封印，结果是成功的，不过这个封印因此变成了只有身上流着豪克家族血脉的人才能够打破，也导致了豪克一家日后曾遭到想要释放柯伊斐厄斯的势力的追杀。

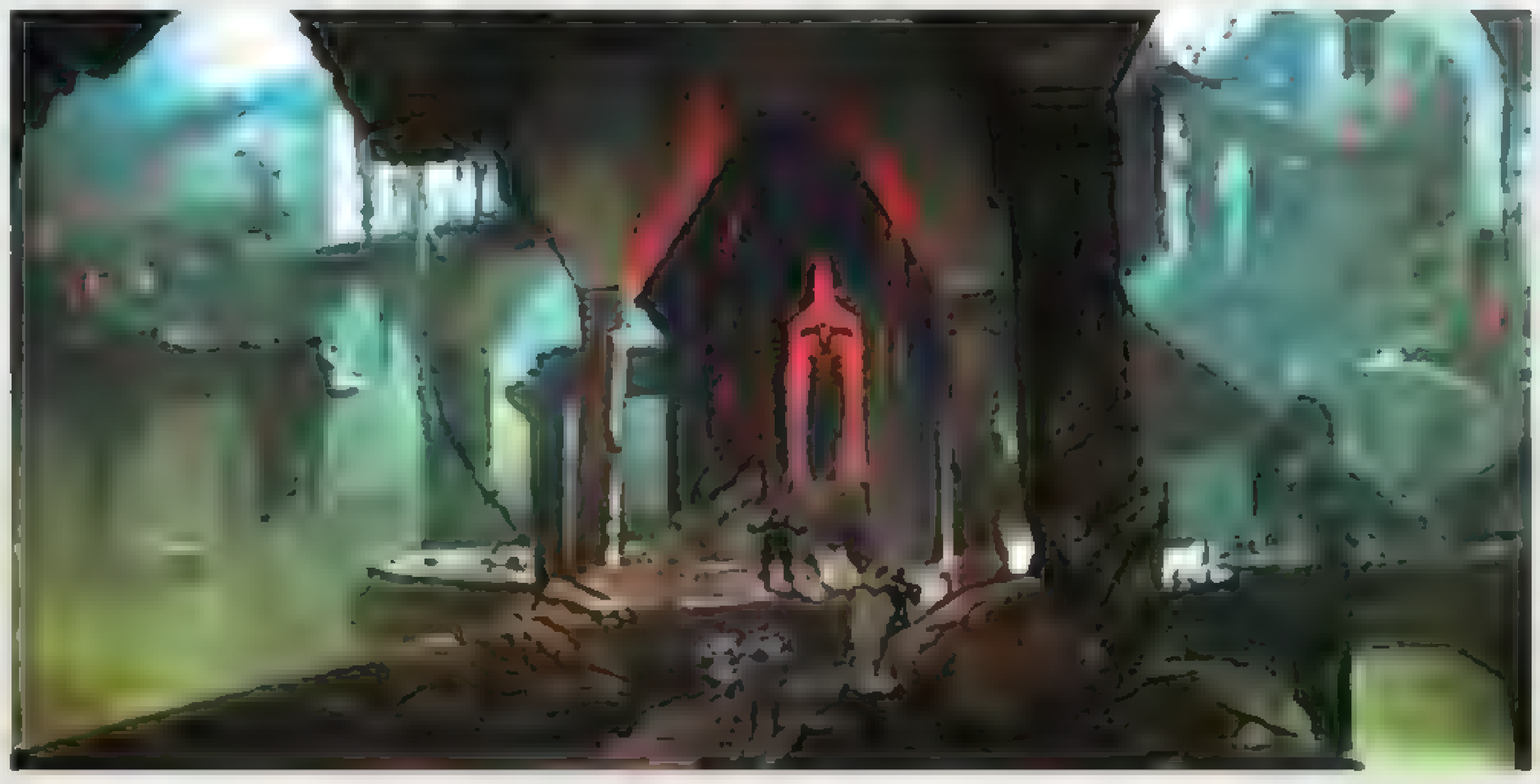
这个封印又持续了好几年，期间马尔科姆·豪克去世，而豪克一家则在第五次枯潮入侵费雷登的时候逃往柯克沃尔，大儿子/女儿（视玩家选择的性别而定）成为了柯克沃尔的勇士。最终，两个意见分歧的灰袍守望者来到了豪克面前，洁妮卡（Janeka）想要利用被封印的柯伊斐厄斯的力量来对抗枯潮，而前任灰袍守望者指挥官拉瑞斯（Larius）却想要趁着封印完全衰弱并将其释放出来之前将其一劳永逸地消灭掉。显然双方都需要豪克的帮助，因为正如前文所说，只有豪克一族的人才能够打开封印。

经过一番战斗，豪克来到了封锁柯伊斐厄斯之处，而无论他最后是赞成洁妮卡还是拉瑞斯，都只是导致了一个灾难性的结果，那就是柯伊斐厄斯从封印中脱身，虽然他的战斗力不足以击败豪克，作为原初黑灵的他却利用了自身的特殊力量，转移到了某种程度上也可以视为是黑灵的灰袍守望者身上，在豪克眼皮下逃过了一劫。

以上关于豪克的故事，就是《龙之世纪Ⅱ》DLC“遗产”（Legacy）的剧情，而这个DLC也最终成为了《宗教审判》当中一切变故的开端。

▲“遗产”DLC中出现的古代灰袍守望者徽记。

▶不幸在血誓仪式上牺牲的灰袍守望者新兵。



▲“遗产”DLC中关押柯伊斐厄斯的古塔的概念原画。

酝酿

▲红晶圣殿骑士团的旗帜，就是在圣殿骑士的基础上加上了鲜红底色，但内里含义却早已完全被颠覆。

◀梵纳托里虽然是塔文特帝国的邪教组织，但是其内部也有精通近战的成员，打扮让人想起古罗马的角斗士。

根据在遗产剧情后续的故事发展，从瓦瑞克口中讯问出了豪克这段经历的卡桑德拉发现根据线报，豪克支持的那一位灰袍守望者——无论是洁妮卡还是拉瑞斯——都没有再次回到灰袍守望者的组织当中，显然，被柯伊斐厄斯操控的守望者已经不复存在了，他完全夺取了这具身体的控制权。

之后故事终于发展到了《宗教审判》的故事线当中，而此时距离豪克解决了柯克沃尔叛乱也不过一年时间，而在这短短的时间里，柯伊斐厄斯却策划了一个惊天的大阴谋，他利用自己的法术知识和特殊能力，发展出了多股势力渗透在德达斯大陆上的众多国度和组织之间，其中包括被虚假的血唤欺骗从而遭到其控制的部分灰袍守望者、诱骗圣殿骑士吸食能够致使人疯狂的红莱瑞姆矿石而产生的红晶圣殿骑士和从塔文特帝国招募到的法师邪教徒组织梵纳托里，甚至是利用红莱瑞姆矿石直接腐化并控制了一头高阶巨龙来作为自己的护卫。

但这些都不是最重要的，毕竟柯伊斐厄斯的目的并不只是称霸德达斯大陆，他的目标要更高而更疯狂，就是重新用肉身进入已经变成了漆黑之城的黄金之城，并夺取造物主早已空落的宝座，化身为这个世界的至高之神——这就是为什么他能够笼络到如此多的狂人协助他执行这个计划，而且几位协助他的塔文特帝国大魔导师都一再向审判所的众人宣称，古人最终是要化身为神明的。

要实现这一点，光靠柯伊斐厄斯自己作为古塔文特帝国大魔导师和元祖黑灵的力量是远远不够的，所以他找到了一件力量强大的古精灵神器：灵锚（Anchor），来帮助他实现自己的目标，而这个神器，就是游戏中柯伊斐厄斯手持着的神秘圆球。

灵锚也被称为毁灭之球（Orb of Destruction），这件神器的最大用途就是能够大范围的开启和关闭幽幕，从而能够创造或是封闭幽幕中的裂缝。毫无疑问，它的特殊力量正好符合了柯伊斐厄斯的需要。

于是当德达斯大陆在各种政治争端和暴力冲突中陷入混乱的旋涡时，柯伊斐厄斯就离他的目标越来越近，如果说此时有什么东西和他目标正好是相左的，那就是教会在圣灰神庙（Temple of Sacred Ashes）中将举行的和谈，如果这次协议能够达成，则脱离教会的圣殿骑士与反叛的法师将会停止他们之间的残酷战争。

柯伊斐厄斯通过某种途径，让自己混入到了这次和谈当中，甚至还和一群被控制的灰袍守望者一起绑架了大主教婕斯提莉雅五世（Justinia V），试图利用她作为打开通往幽幕的通道的祭品。此刻，柯伊斐厄斯离他的目标无比地接近，甚至可以说是离成功只有一步之遥了。

但一个因为听到大主教的惨叫而进入房间并打扰了仪式的小人物，却阴差阳错地改变了一切。

剧变

在《宗教审判》的剧情当中，玩家会了解到一部分关于柯伊斐厄斯这个反派的背景，而他曾不止一次提到，造物主是不存在的，他的宝座空空如也，这也正是为什么他认为自己能够化身为一个新的神明。

▲虽然只是一位自定义角色，但是Bioware的开发者们还是为审判者制作了非常多的概念原画。

但是如果他相信造物主的存在，恐怕会更容易接受发生在他宏伟计划当中的意外。当小人物闯进房间，他的注意力被分散时，被控制的大主教奋力打落了柯伊斐厄斯手中的神器，这个圆球落在了那位干扰了仪式的人手中，毁灭之球被激发的力量产生了完全意料之外的效果。

某种程度上，柯伊斐厄斯的目的还是达到了，圣灰神庙发生了大爆炸，法师和圣殿骑士中前来参加和谈的高层成员和教会的众多重要人物因此身亡，利用大主教来发动的仪式也让圣庙上的天空中出现了一道幽痕（The Breach），而且其效果还蔓延到了整个南部德达斯大陆，产生了大量的大型幽幕裂缝和数不清的小型幽幕裂缝。

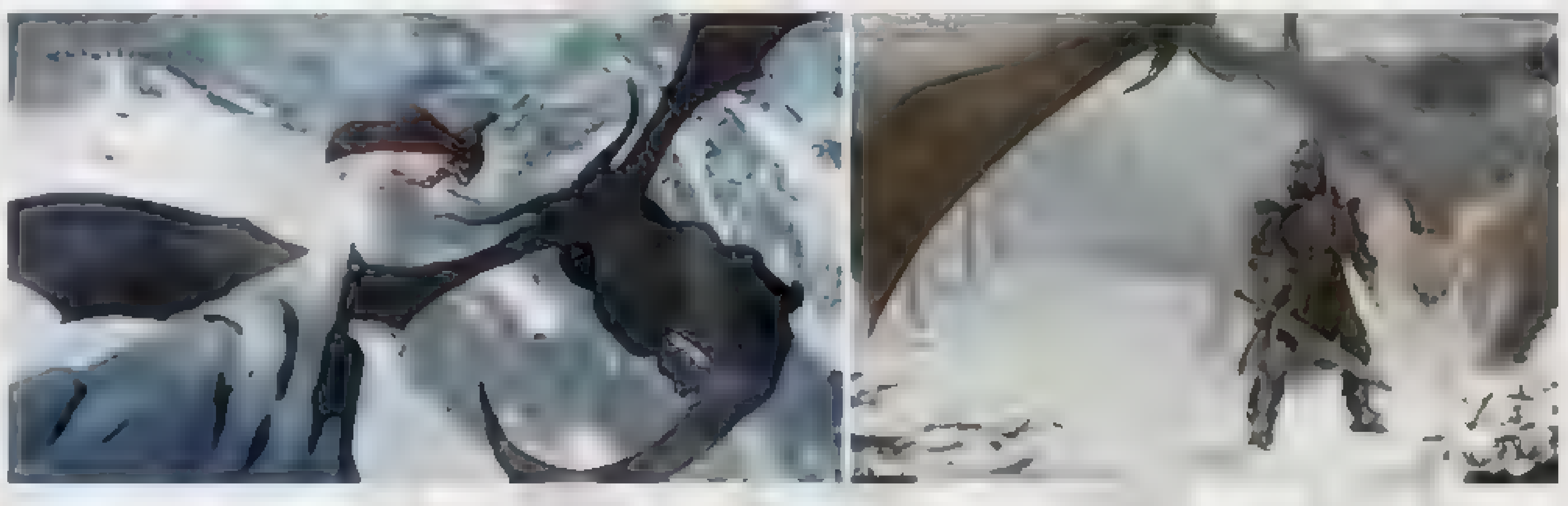
但是这一切对柯伊斐厄斯来说都失去了意义，他利用自己能够在黑灵或灰袍守望者身体中复活的能力在爆炸中幸存，甚至回收了毁灭之球，却发现这个神器的力量已经大不如前，甚至无法让他如同计划中的那样利用神器的能力去操纵幽痕。

那么神器的力量去了哪里？自然是进入了那个最后一次接触它的人身上。在柯伊斐厄斯试图另寻方式解决自己遇到的麻烦时，却没有想到自己竟然无意中为自己创造出了一个对手，其手上有着毁灭之球留下的印记，靠着这个印记便能够关闭小型甚至是大型的幽幕裂缝，并靠着这个能力阻止了天空上幽痕的扩张，其后甚至靠着其他施法者的帮助，封闭了幽痕。

直到此时，震怒的柯伊斐厄斯才带领着自己旗下的军队袭击了这个对手所在的根据地：庇护所（Haven）。那只是一个临时的驻军地，甚至没有像样的防护设施，虽然军队被雪崩淹没了一部分，柯伊斐厄斯还是靠着巨龙的协助击退了这里的审判所驻军，还把自己的对手逼到了绝境。

不过事情的发展仍然不顺利，柯伊斐厄斯发现他无法单纯地把力量重新回收到毁灭之球当中，只能通过摧毁自己对手的肉体来释放那强大的力量。他自然很乐意这么干，但就连在这一点上他都失败了。对手用投石机引发的雪崩阻止了柯伊斐厄斯狠下杀手，古人被自己操纵的红晶巨龙救走，但也失去了夺回毁灭之球力量的机会。

而他更没想能想到的是，当他以为对手已经葬身雪崩，并把目光放在了精灵废墟上，试图从精灵神灵米索尔的神殿中找到哀伤之井，并获取控制魔镜仪当中的幽径的力量时，那位手上有着印记的勇者却幸存了下来，并因为其英勇行径而被推举为审判所的领袖，成为了柯伊斐厄斯致命的宿敌：审判者（The Inquisitor）。



▲在原始设定当中，审判者似乎也可以驯服一头巨龙作为自己的战斗伙伴，但在游戏中被留到了终盘阶段作为剧情内容来呈现。

审判

在庇护所一役中的损失让柯伊斐厄斯必须加紧对现有军事资源的充分挖掘，所以他同时在进行着两步计划，一个是让大魔导师艾里蒙（Erimond）继续蛊惑已经被虚假的血唤感应而扰乱心态的奥莱地区灰袍守望者，劝诱他们牺牲自己的成员召唤恶魔，以应对他们全部在进行地深之路自杀之旅中死去后出现的新枯潮，实质上则是在为柯伊斐厄斯补充恶魔大军并消耗自身的力量，让其无法再威胁到柯伊斐厄斯这个元祖黑灵。另一个则是趁着奥莱皇室政局不稳，派出刺客意图杀死女皇，好让势均力敌的两派政治势力互相倾轧，令这个帝国无暇干预柯伊斐厄斯的行动。

但没有被柯伊斐厄斯击败的审判所找到了他们的根据地：天穹堡垒（Skyhold），一处有着坚实城墙和完整防护设施，而且耸立在高山峻岭之上的要塞，就连一头巨龙也不可能毫发无损地攻下这里。

更重要的是，柯伊斐厄斯的对手，刚刚就任领袖一职的审判者并没有停下自己的步伐，仍然在致力于挫败柯伊斐厄斯设下的阴谋。艾里蒙对灰袍守望者的腐化行动很快就被揭露，这个作战能力完全与身分不符的软弱男子不但无法成功干扰审判者手上的印记，甚至在阴谋败露后被实战经验丰富的守望者指挥官卡莉尔（Clarel）打得屁滚尿流，就连被派来援助他的红晶巨龙都救不了他。

而在奥莱皇室中的暗杀也没有带来柯伊斐厄斯预想中的混乱，审判者选择了自己心目中的统治者继续管理着这个强大的国度，甚至还得到了对方的军事援助。

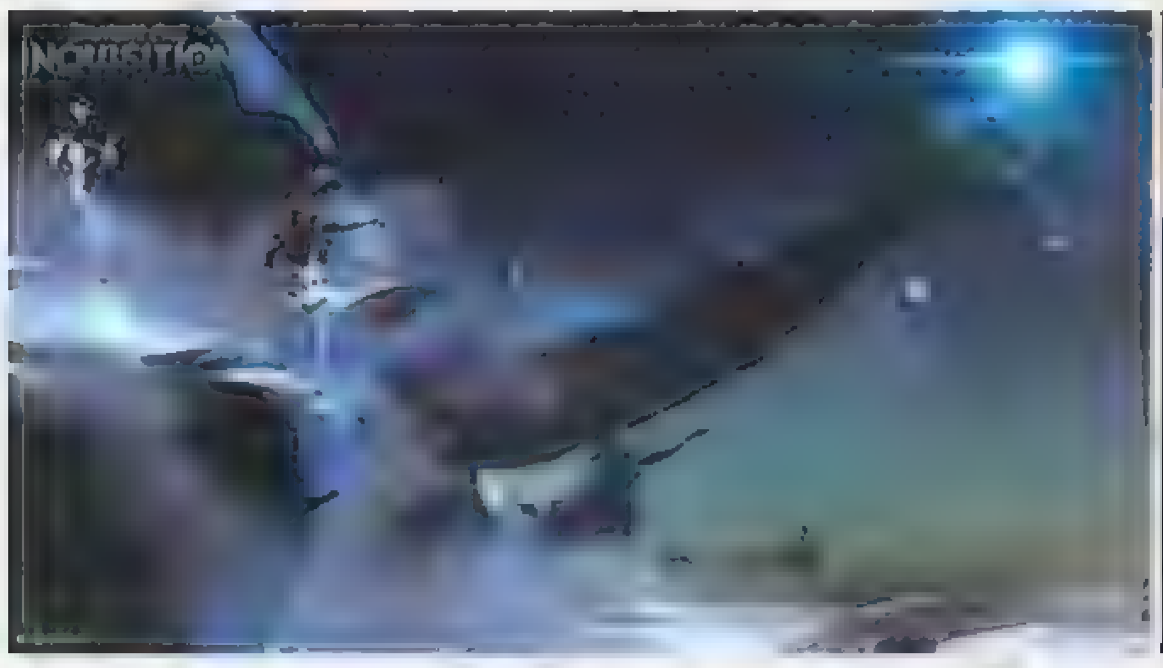
与此同时，柯伊斐厄斯却把他的注意力完全放在了仍然被精灵哨兵们保护着的神庙当中。他把军队大量部署在茫茫的森林中，搜索神庙所在之处并最终亲自出手击破神庙的防护设施。

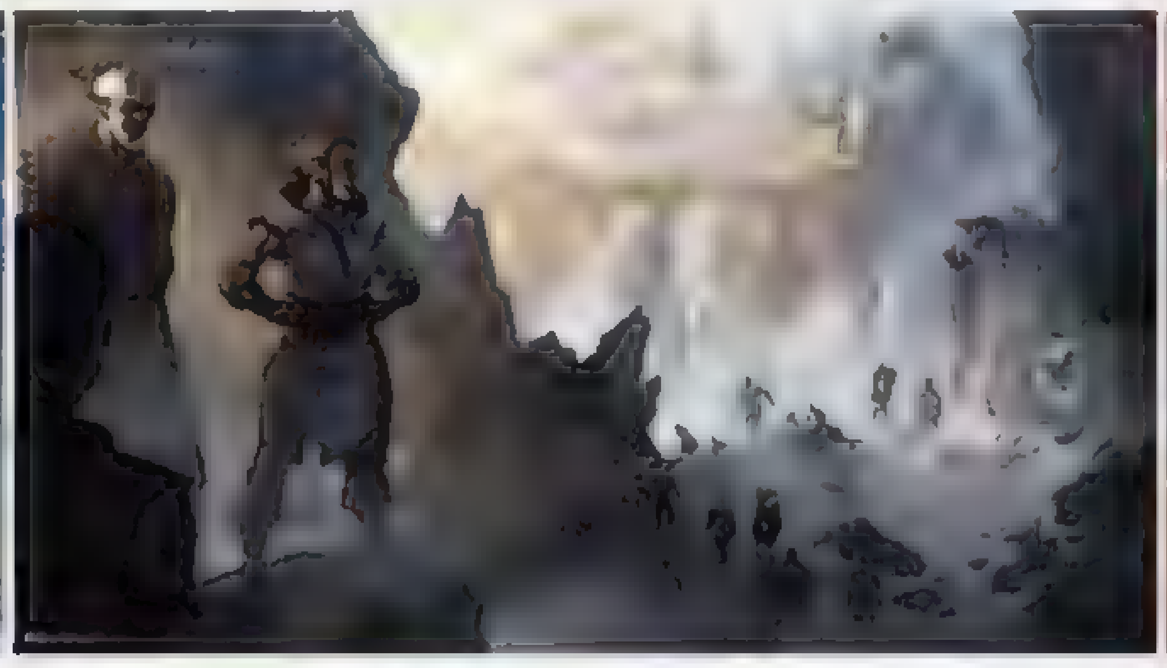
这不算是一个错误的决定，但过于急躁冒进的行事方式让柯伊斐厄斯一再付出代价，他的军队建立的防线为审判者指引了前往神庙的道路，而当柯伊斐厄斯利用自己能够重生的特点亲身用肉体击破神庙前方的防御法阵时，他浪费在重生上的时间却让审判者绕到了他之前，还封闭了神庙大门，延缓了他接触到哀伤之井的时间。

而最后，理所当然地，步伐被拖慢的柯伊斐厄斯和操纵着魔镜仪的哀伤之井还有其中的知识失之交臂，审判者顺利地靠着魔镜仪从神庙当中逃出，只留下一面毫无用处的镜子给柯伊斐厄斯用于粉碎，这个自大的阴谋家再一次因为自己的傲慢，失去了用肉身进入幽界的机会。

但已经无计可施的柯伊斐厄斯却仍然盲目地相信着自己的力量，他在圣灰神庙的遗址向审判者发起了挑战，还把这座庙宇的废墟升到了半空中，意图让审判者无路可逃。

和大多数意图颠覆世界的野心家一样，柯伊斐厄斯最后还是败在了英雄手上，审判者不但击败了柯伊斐厄斯的巨龙，干扰了他的复生能力，甚至为了防止这个黑灵的肮脏灵魂通过任何方式再次扰乱人世，用印记的力量把他放逐到了幽界当中，并摧毁了他的肉体。从此，柯伊斐厄斯只能够在幽界当中游荡，永远也无法靠近他梦想中的漆黑之城。





关键词解释

柯伊斐厄斯

种族：黑灵（转化前为人类）

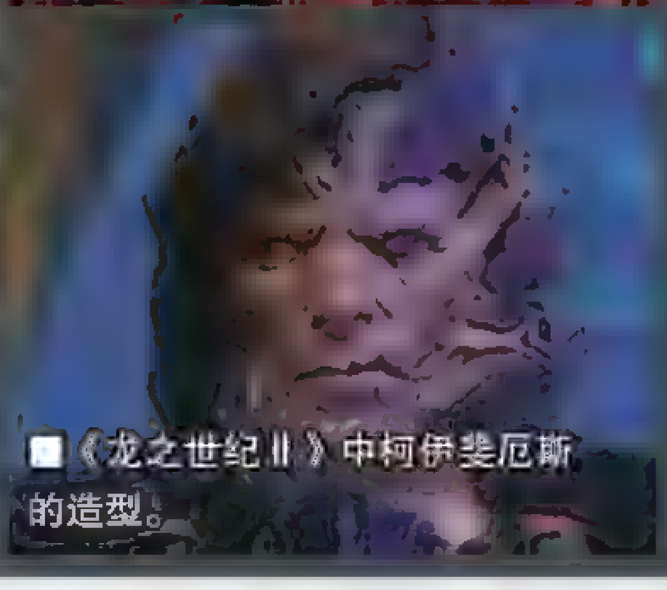
性别：男（转化为黑灵后无性别之分）

职业：法师

头衔：大魔导师（人类时）

相关势力：塔文特帝国（身为人类时）、古神度马特、黑灵、红晶骑士团（领袖）、梵纳托里（领袖）

《龙之世纪 宗教审判》中柯伊斐厄斯的造型。



《龙之世纪Ⅱ》中柯伊斐厄斯的造型。

简介：根据战争会议地图上的一项特别任务中的内容透露，古人的原名柯伊斐厄斯其实并非是他的真实名字。在古塔文特帝国时期，大魔导师之间的争权夺利情况非常严重，他们为了保护自己，纷纷使用代名的方式来掩饰自己的真实身分，原名为瑟夫伊斯·安拉达利斯（Sethius Amladaris）的古人也不例外，他获得了柯伊斐厄斯这个称号，其原意是古语当中的统魔使（Conductor），就如同一个乐队的指挥，拥有这个名字的大魔导师，负责在复杂的仪式当中担任调配者，指挥其他魔导师分工合作去完成整个仪式的过程。

毫无疑问，在和另外六位魔导师一起用血魔法打开通往黄金之城的大门时，柯伊斐厄斯也在担任着指挥者，但最后仍然和其他魔导师一样无法幸免，成为了最初的黑灵。

虽然柯伊斐厄斯宣称自己并不信神，而且拒绝承认造物主的存在，但是他在身为人类时其实同时身兼统治者、魔法研究者和高阶祭司的身分，而被他所崇拜的神明，就是古神度马特（Dumat）。被称为寂静之龙（The Dragon of Silence）的度马特相传是教会了塔文特帝国创始人血魔法的神明，而这个帝国正是靠着法术而崛起，所以这位神明在塔文特国民眼中有着相当高的地位。

根据柯伊斐厄斯的说法，他和其他六位大魔导师正是因为受到了度马特的感召，才会大胆地使用仪式入侵黄金之城这个神的领域。而之后其说法却和教会宣传的版本有所出入，当大魔导师们进入到黄金之城时，却发现这里早已变成了漆黑之城，而且里面到处都是腐朽的力量，造物主的宝座上空无一人。但无论是哪一个版本，最后的结局都是类似的，大魔导师们被腐朽的力量扭曲，化为黑灵重回凡间。

在传说当中，黑灵们深入地底，找到了他们所崇拜的神明度马特，这条巨龙因为不服从造物主而被封印了起来，如今则被祂的信徒用黑灵的力量腐蚀，化为了大恶魔，引领了第一次枯潮，直到最后被灰袍守望者消灭。从《宗教审判》的故事中看来，柯伊斐厄斯自然也参与了腐化度马特的过程，元祖黑灵这种原本看起似受到操纵的行为，如今在配合柯伊斐厄斯过往经历的情况下进行解读，明显就是他对自己所信奉的神明进行的报复，也解释了为

什么在《宗教审判》中他一再强调自己不信神明并且要成为新的神。

讽刺的是，当柯伊斐厄斯死到临头，快要败在审判者手上时，他却近乎是绝望地祈求着度马特的庇佑，相同的情形也出现在了《龙之世纪Ⅱ》的“遗产”DLC中。无论是哪一次，度马特都没有给予他任何帮助，这与其说是柯伊斐厄斯内心深处还是在信奉着度马特，还倒不如理解为他作为高阶祭司时向神明祷告的习惯，总是会在生死关头时不由自主地脱口而出。

尽管先是被神明背叛，之后又被灰袍守望者囚禁千年，最后甚至落得一个肉身陨灭灵魂永远游荡在幽界的下场，但是恐怕没有任何人会同情柯伊斐厄斯的遭遇，他遇到的一切不幸都是他的自大和狂妄所招致的结果，哪怕没有造物主插手，命运也自然会赐给他所应有的惩罚。

●审判所

类型：军事与政治组织

总部：天穹堡垒（现代审判所所在地）

领袖：审判者（统领）、考伦（军事）、约瑟芬妮（政治）、蕾莉安娜（谍报）

阶级（由高到低）：审判者、大使、将军、指挥官、上尉、中士、下士、特使、新兵

种族：无种族限制

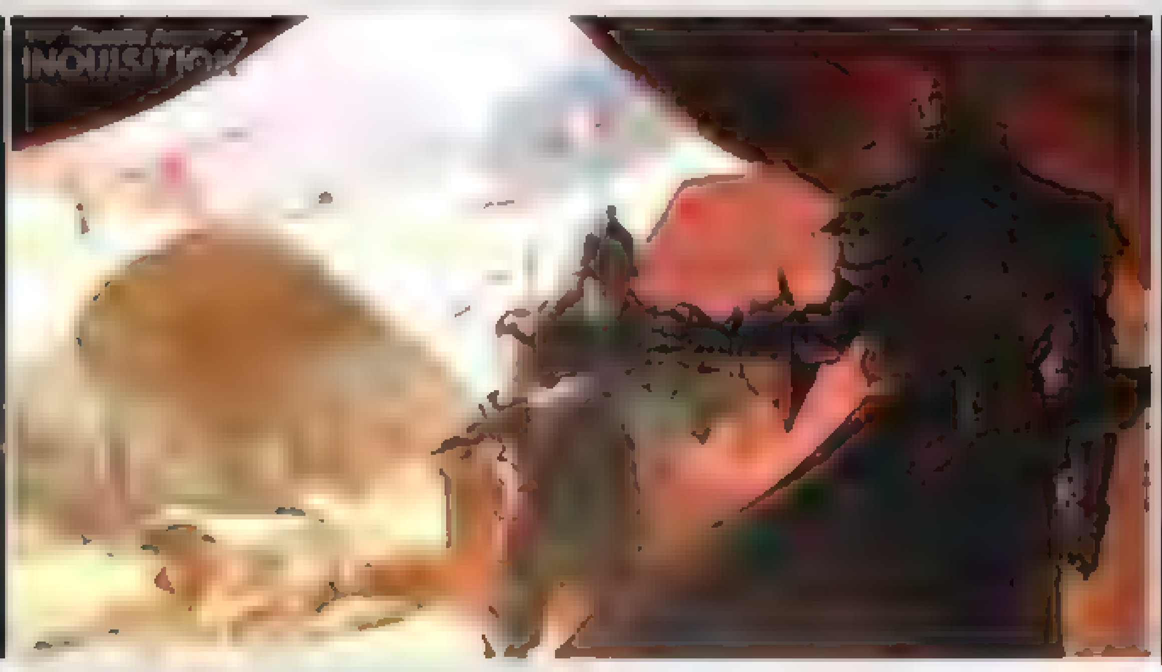
简介：审判所毫无疑问是《宗教审判》当中的主要描述对象，因为其存在本身就概括了玩家扮演的审判者和其战友，以及其代表的整个势力。

不过这并不是审判所第一次在“《龙之世纪》系列”当中被提及，但是需要注意的是，此审判所非彼审判所。

原初的古审判所，指的是一群联合起来在第一次枯潮期间对抗黑灵的志愿者，当时因为政局混乱，许多地方出现了依靠着魔法能力或是其他手段统治民众的暴君，审判所致力于对抗这些类似军阀的势力并保护民众。当教会兴起后，发现两者之间有着许多共同点的审判所和教会签订了著名的尼瓦尔安协议（Nevarran Accord），把审判所并入到了教会当中充当其军事力量，主要的成员最后发展成为了圣殿骑士团（The Templar Order），而更为资深老练的成员则成立了另外一个重要的组织：真理追寻者（The Seekers of Truth）。同时教会和审判所的融合也导致了法师之环（Circle of Magi）的诞生，有法术力量的人们会被置于神殿骑士的监管之下，受到合理的指导和约束。

在《宗教审判》中出现的审判所，因为其存在与《龙之世纪》的现代时间线非常接近，所以这里称之为现代审判所。和古审判所的创立有着类似之处，现代审判所也有着在乱世当中恢复秩序的使命，而且严格来说两者对抗的敌人也是非常类似，同样都是疯狂的魔法师。不过因为时代的变迁，现代审判所的构成要比古审判所更复杂，成员多种多样，既有教会的成员，也有脱离法师之环后加入的法师和前圣殿骑士，根据玩家的游戏成果抉择，甚至还有达利许精灵会成为审判所的特使。

作为审判所的实质领导者，玩家扮演的审判者本身的崛起经历就非常传奇，而根据现代审判所的始创人之一卡桑德拉透露，她其实早有成立审判所的打算，这也是她在《龙之世纪Ⅱ》中不断想要从瓦瑞克嘴里逼问出豪克去向的原因，她想要找一位伟大的英雄来领导审判所，曾经在《起源》当中领导人民对抗第五次枯潮的灰袍守望者（也就是玩家扮演的初代主角）和成为了柯克沃尔勇士的豪克（第二代主角）都是她心目中的人选，但她却一直无法得知两人的行踪，最后阴差阳错地，却是一位曾经沦为教会阶下囚的“犯人”成为了审判所的领袖，也算是对英雄不问出身的一种写照。



总结点评

剥取故事本身的细节，只看其中的脉络，我们很容易就会看到一个典型的英雄救世王道故事，反派的行为无意中造就了一个英雄，而在经历过成长和挫折后，英雄最终联合了众多力量，击败了魔王，拯救了世界。这种从《指环王》开始就被奇幻史诗作品一再使用的经典结构在《宗教审判》当中得到了完整的重现，而且其复杂度甚至比起《起源》都要低，玩家的对手是恶魔和完全被腐化的魔法师/圣殿骑士/灰袍守望者，大反派则是一个身体被扭曲为黑灵，还意图升神的狂人，这里面的正邪对立简单明了。

而在算是系列特色的重要抉择上，本作也没有给出充足的分量，法师和圣殿骑士之间的任务抉择完全是割裂的，两者的行为也没有给玩家产生认同感的空间，选择寻求哪一方的帮助纯粹看玩家自己的喜好，至于之后选择对待灰袍守望者的方式还有决定奥莱皇室统治者的选择同样缺乏情感深度，加上选择本身带来的影响微乎其微，还是落入了选哪个都没差的尴尬境地。

抛开选择的问题，本作的另外一个被指出的缺点则是主线长度过短，虽然号称有80小时的主线流程，但能拉出这个长度靠的是势力值（Power）这个新设定，几乎每一个主线任务都有对应开启的势力值要求，而获取势力值很大程度上需要依靠完成分支内容来达成，于是这80小时里，起码超过40小时是花在了和主线无关的内容上，加上为了保持游戏过程顺利而练练级，哪怕只是为了通关玩家都要玩上差不多100个小时，但他们能够体验到的故事元素却远远没有想象中丰富。

当然，这是本作偏向开放世界路线而必须要付出的代价，某种程度上，这甚至是系列特色的一种延续，毕竟《龙之世纪Ⅱ》也不是没有尝试过走偏向《质量效应》甚至是《巫师》的那种关注主角个人经历的路线，但效果并不特别好，毕竟现在的Bioware已经不是当年那个制作了《博德之门》的Bioware，游戏界的整体口味也在变迁，能够在保持特色下作出尝试就是非常不错的举动了，而对于那些执着于个人故事体验的玩家来说，我们还可以等着2015的《巫师3 狂猎》和《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》来满足自己的胃口，又或是期待着Bioware能够在“《质量效应》系列”或许其他原创新作当中搞出什么新花样来。

最后，作为一个游戏时间已经超过300小时的脑残粉，我还是得安利一句：完整体验有惊喜，千万不要错过本作的每一个游戏内容。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn

Email YenJuno：一年一度的圣诞节又到了，别人放假，而我却要加班，辛辛苦苦工作了一整天，回家准备打开我的小4，过两把瘾，可是悲剧发生了，PSN无法登陆？！服务器升级？圣诞人太多上线导致服务器崩溃？然后我上IGN看看有什么说法，原来是一个叫Lizard Squad的黑客组织同时入侵了PSN和XBL，好吧，我等，我就不相信SONY和微软这么大的公司会被区区几个黑客打溃！然而… 两天过去了，还是没有正常工作，终于等到第三天，打开PS support的官网一看，PSN Status：ONLINE！谢天谢地了！请问小编们这几天是怎么过的呢？我觉得我好像跟其他玩家一起经历了漫长的抗争一样，现在感到满满的安慰和喜悦，我们胜利了！！

比较悲剧的是黑客不止攻击PSN，连微软的LIVE也中招了。好在前不久买了N3DS，那几天都是在"红宝石"的陪伴下度过的

Email ZERO：看了最新2期UCG（360、361），发现后页小编寄语中不见八老师了，冒昧问下究竟何因呢？

其实八老师已经转职成了一个神罗士兵，现在骑着摩托正在和敌人打打杀杀。

不，其实八老师已经被卷入到了迪士尼的世界，现在正拿着她的那把键刃向XⅢ机关进发。

你们这些消息都没我的靠谱！其实八老师和她的狗一起踏上了修炼羽毛剑的旅途才对！

……八老师你就看着他们这么胡说八道而默不作声吗？

I'll Be Back！

Email 可优婷：一个问题我很早就想问问小编们了：你们的工资待遇很高吗？至少买主机、入游戏好像从没看见你们缺过钱，而且时不时还能入几个限定版，个别人还会入两个正版手办。尤其是饭老板你！你买了千元级的椅子我跪了，在台湾住土豪宾馆我醉了，星巴克屎黄会员我笑了，你为了玩 FF 秒换电脑我就不说你什么了，你在经历了 iPhone，WP 后又入手 iPad 还在签名里写道下一个目标 Macbook 我有点不能忍了，你生日居然还定了传说中的撒金屑的抹茶蛋糕我一口老血喷在了杂志上！饭老板，Why Are You so hao？难道你每天下班后还要去附近的工地开两小时挖掘机吗？

其实那我都是加班加点写稿赚——

口胡，饭老板这么高贵的人怎么可能去开挖掘机，肯定是每天下班去星爸爸之类的咖啡厅喝两个小时咖啡，物色一些有潜质的小受然后把他们拐骗卖给王总去当助手。

而且台湾的宾馆是索尼包——

饭老板阅乳无数，自有土豪重金聘请他去检验对方相中的妹子是真有料还是假有料，酬金大大的有

更何况为了买电脑我都差点刷爆了信用——

饭老板在公司内部聊天软件里设置的离开自动回复就是"请汇入节操以激活对话功能"，看看他都拿我们的节操去买了什么！

最后强调一下，Macbook 我还没买下——

饭老板，别解释啦，我最近看中了一款索尼曲面电视，效果很棒，不过要 6000 多才能拿下，那么问题来了，你说买还是不买？

买买买！

还不认是壕！

Email zqfsy：今天第一次试了一下电子版，总感觉没有实体书买着合适，虽然说只是 9.8 元（这也是几年前的价格）。还有电子书少了海报，少了光盘里的东西，如果能够在电子书里附上海报的图片，再附上链接能够看到光盘里内容，那将是极好的，这样我也愿意花这本书的全价（虽说我们这里有一家 8.5 折杂志店）！

首先要说明的是，如今我们杂志光盘的大部分内容都可以在 UCG 视频里看到，包括土豆、腾讯、17173、斗鱼等等。限于不同网站的要求，有部分内容没办法放上去，这个还请见谅。关于海报的提法很好，今后不管我们当期是送海报还是别册，都会注意的

编辑部游戏风向标

哥斯拉｜4人

信长的野望 创造 with 威力加强版｜4人

劳拉与奥西里斯神庙｜3人

[illegible]

Email Flyaway：有都市传说道，发售前预定数字版《高达破坏者 2》的话就能够在游戏里刷出日后配信才能拿到的高达 F91 的部件，不知是不是真的。过年前得期末考，估计年后才能给 UCG 写信了，顺便预祝秋沙雨老师能顺利刷出 MG 的报丧女妖

F91 的部件能不能出来目前还不知道，至少我目前在衍生部件和敌人里都没看到 F91 的身影。至于报丧女妖……我觉得我的物欲センサ－又开始运作了。

一个部件都没刷到？

HG 的刷到了几个，MG 的一个都没有，倒是独角兽已经凑齐了一整个 MG，问题是它向上衍生只有新安洲，要你何用！

我觉得该吐槽的是为什么独角兽能衍生出新安洲吧……预祝你新年伊始就开始刷刷刷之旅

不，最后我一怒之下直接去商店把 MG 的报丧女妖买了。

你作为"刷子"的出息呢？！

Email 孙睿琰：对于买不买国行限量版 PSV 的问题，我跟我爸周旋了好久。除了价钱以外，我还考虑到锁区的问题，我有的同学说"锁区的 PSV 有毛用"真的是这样吗？"锁区"有什么好或者不好的地方？请教小编！

锁区的话只能运行国行主机上发售的游戏与应用，不能运行海外版软件。以目前的情况来看，PSV 是没有锁区的设定的，不过一切都要以实际发售后为准，可以先观望一段时间再入手也不迟

Email 皮蛋与咸蛋：好不容易从期末考试复习的怀抱里忙里偷闲地获得了几天元旦假期，开始迫不及待地看起最近几期堆积在家中的 UCG，才发现《TOZ》居然要出动画？！距离上一次《传说》出动画已经过了挺久的（最新的是《TOS》还是《TOV》来着），而且还是一小时长篇的动画！再加个三十分钟都能做出个剧场版了，想问问秋沙雨老师这动画日后会不会出蓝光 DVD？

这动画还真不太有可能会出蓝光 DVD，因为它是收录在游戏本体之中的，只要你买了《热情传说》的游戏就能够看到动画，哪怕不是首发也能看。上次马场制作人说台版的《TOZ》特别篇动画有附带中文字幕，港版的有没有字幕就只能等到发售日当天才能见分晓

Email 日照天耀：今年九月的索尼游戏发布会上有看到《剑刃风暴 百年战争与恶梦》登陆 PS4 的消息，不过 UCG 似乎很少报道这个作品，以那士兵的数量来看似乎又是一款"割草"类游戏，想问问"无双总帅"纱迦，这个游戏和一般的《无双》有什么区别吗？

这款游戏其实是《剑刃风暴 百年战争》的加强版，也会登陆 Xbox One 平台。《剑刃风暴 百年战争》是 PS3/X360 早期的作品，它是一款带有动作和育成要素的策略游戏，和《无双》区别较大。如果真要说的话，可以算是"《决战》系列"的精神续作，我个人是很喜欢的。《无双大蛇 2》里的贞德就来自于这款游戏

微信 ManUtd：收到361期，最大的改变就是包装光盘的袋子，终于用了环保袋，而且粘胶的方位也终于不在封口处了。这样拿取和收纳都很方便，赞一个！

[illegible]

[illegible]的大河马(误)

[illegible]

Email 315316317：请问第360期中，伽蓝在"小编寄语"推荐了一款看玩具的APP，全名是什么？iOS还是安卓的？

其实我这里所说的玩具是一个总称，指的就是手办模型等，APP的名称为"拆盒"，对应平台为iOS，是国内同名网站制作的玩具资讯性APP，不过建议自制力差的玩家不要随便下载，就像APP的"警告"所述的一样，"玩具皆雷毒，拆盒需谨慎"，由此带来的经济损失，伽蓝可不承担一切责任哦！

Email 妈妈咪呀：乐小游同学提到明年要买《热情传说》，而看秋沙雨姑娘也是肯定要入首发，不知道发售日当天两人会不会抢着游戏来玩呢？

这种事情是不会发生在小游身上的，遇到好游戏当然是买买买啊，而秋沙雨更是准备各种限定走起，完全没有可比性。

Email 风风风：大河马的目标居然是年内50白吗，作为一个经常打文字冒险游戏的AVG宅来说，50白只是小case，想必立志做到PSV乙女游戏全称霸的秋沙雨姑娘一定能理解这种感觉。顺便想问问，大河马小编形象旁边的那个到底是河马还是恐龙？

我的白金都是拿自己喜欢的游戏，不会为了拿奖杯去玩游戏，所以每一个白金都是一段难忘的回忆，所以我个人觉得还是很有价值的。但是明年估计不会再去强求某些奖杯，特别是一些绝刷、纯粹浪费时间浪费生命的奖杯。用心去体会游戏中尽可能多的要素，能够得到一些有益的回馈就足矣啦。至于我旁边的那只啊~其实是一只会进化成恐龙的河马……仔细想象了一下貌似有点帅啊。

微信 朱晖：指尖方圆的副刊以后都会有吗？还是应该详细介绍下，只看到哪尼提了一点，刊物介绍的游戏大部分都没听说，于是扫了码，不过好像转到了Google Play，于是有很多安卓手机都下不了啊，大部分面向日本市场的作品也不知道从何下手呢，比起简单的介绍，更希望有些玩法的解释等等。

是的，副刊以后每期都会随书附赠。关于Google Play无法访问的问题我也曾纠结过，毕竟由于一些政策上的关系Google的服务国内确实都不好使，但是国内的第三方Android市场一片混乱，我更希望给予大家一个正规、安全的官方渠道，因此如果你没有登陆Google Play的"小手段"的话，那么我建议你通过关键字搜索，从一些你常用的应用下载渠道去获取，在这里只能先说声抱歉了。最后关于日本市场作品和玩法解释部分，我们会在今后逐步地添加这些方面的内容，进一步丰富副刊的可看度，敬请期待。

微信 汪仔/湛湛：话说真的要感谢UCG，不仅这10年来带给我的游戏资讯、游戏生活，并且带来了我的"游戏人"生。当年我还是一个音乐院校毕业生，毕业后以做同人音乐为主业，一直以来因为喜欢游戏而想要从事游戏音乐制作。直到前几个月看到了UCG对国内独立游戏人拼命玩三郎的访谈，我立即加了三郎的微信，推销自己的音乐能力，不料我跟三郎聊得很投机，对方是一个很和蔼的人，便欣然接受我的请求，我终于如愿以偿地踏入了游戏音乐制作领域，目前也在给新浪的一款手机游戏同时创作音乐，感谢UCG给了我以后发展方向的机遇！只要我有一口力气玩游戏，我就会在游戏音乐这条路上走下去！

跟现在的老婆结婚快3年了。我们是同一个大学，大四快毕业的时候才相识，有点相见恨晚的感觉。她也喜欢动漫，尤其是游戏，她也是从小玩FC长大的。之后我们一起打PS3、PSP、PSV、3DS，很多人问我为什么掌机游戏都是双份时，我骄傲地回答，跟老婆联机啊。游戏给我们留下了很多美好的记忆，我们现在一起玩PS4、XOne，一起打小小大3、花园战争，她是顽皮狗和刺客脑残粉，会白金很多游戏，我玩光环她看着，她玩刺客我就看着，这样的生活真是幸福。老婆总问我，话说以后有了孩子会不会被我们给带得从小就沉迷游戏啊？我说，越是得不到的越想去得到，如果天天能和父母打游戏反倒不会沉迷吧，也许以后也会从事和游戏有关的行业呢，想想这些，以后的生活动力满满啊！

说起来在独立游戏特企刊登之后，三郎也有喜滋滋地跟我说游戏的音乐就靠着一篇特企解决了，还来谢谢我，没想到原来就是汪仔·湛湛读者大人，目前我听说三郎的作品完成进度理想，看来我们很快就会有机会欣赏到你的配乐作品了，到时候一定也要跟读者们分享一下。

单身小编们纷纷表示对汪仔·湛湛读者大人的婚姻生活感到严重羡慕嫉妒恨，觉得自己已经受到了999999点致命打击，再起不能，求给单身狗留点活路啊亲！

Email KY1886：作为一个《无双》饭，看到宇宙人和纱迦在访谈里和制作人讨论新《无双》就感到无比惊喜，但是……为什么是《史记无双》……难道要操作长得像是个据点兵长的汉高祖去打贯彻霸道的项羽吗？还是说操作吕太后去鞭挞男人们？（说实话我有些兴奋）《史记》列传里的角色可不少啊，像是吕不韦、李斯、蒙恬伍子胥之类的（光是列传都有七十本）。虽然纱迦表示更期待《水浒无双》，不过我觉得《史记无双》也挺带感的。

我想的是司马迁会不会是司马懿的翻版，不光是都姓司马，而且还受过宫刑（逃）

微信 黄丞汉：读了第360期后发现第106页的想要换一台新型号3DS的读者们你们懂的这句话后发现这句话包含了千言万语啊。

我倒是读不出千言万语啦……因为就算没有购买杂志，只要在UCG的官网投票时填写资料，也会有二三等奖的中奖机会的，所以那句话大概也就是“各位记得抓紧时间投票哦！”以及“这次的3DS是最新型号哦！”的意思而已。（笑）另外，我有看到读者提问Wii U为什么又只是二等奖，其实二等奖设置了6名，就奖品本身来说，被选中的几率也更大了不是吗？

微信 水果小熊乔安：现在越来越喜欢《指尖方圆》这个板块了，让我知道了好多素质很高的小游戏。希望这个板块能为大家带来更多的好游戏！

非常感谢这位读者的认同，现在《指尖方圆》以别册的形式独立出来，之后我们也会努力为玩家们带来更丰富、更全面、更有趣的内容

Email 果冻布丁喜之郎：在微博上看了这期的“视频黄金眼”之后对《光明之响》有了些兴趣，不过那长达九弹的DLC发售计划让我的小心肝抖了又抖。解说里有提到说可以把这作当做《热情传说》发售前的开胃菜，不知道新小编Mikiya有没有玩过《传说》？玩过的话我想问问这游戏玩起来的手感与《TOV》、《TOGF》这些比起来感觉如何？

不瞒这位读者大人，虽然不及作为“《传说》系列”死忠的秋沙雨前辈，但其实我也是这个系列的忠实爱好者。《光明之响》的战斗系统虽然融入了很多动作要素，乍看之下会觉得与传说很像，但并不像“《传说》系列”那样有着丰富的连技，而是更强调不同战斗系统间的配合，所以玩起来并没有传说的战斗爽快，与强调动作连贯性的《TOGf》比起来更是相去甚远。不过这位读者想要尝试一下的话，我觉得《光明之响》还是值得一玩的。最后再补充一句，连续九弹的DLC真的很坑啊！

Email 红黑瓜子壳：估计小编们看到这封信的时候差不多到元旦了吧，提前祝各位元旦快乐。今年元旦国内的跨年晚会没什么有兴趣的明星阵容（好吧我只是不想看到X国明星），所以打算到时候去斗鱼看日本的红白歌会。话说编辑部考不考虑也弄一个跨年晚会之类的直播？展示一下乐小游的游戏球技、音游大触的触手威力、秋沙雨的《传说》华丽连击以及饭老板的Green之力，收视率一定杠杠的！

嗯，考虑到读者大人们看到回信的时候元旦已经过了，我们也不妨透露一个悲惨的事实——元旦晚上我们在截稿，新年跨年是在编辑部苦兮兮地审着稿子过的！

单身狗表示无压力，不过就苦了那些要陪妹子或是家里人的童鞋们。（FFF团表示计划通）

我个人倒觉得读者大人提的这个晚会还是蛮不错的，这次不凑巧没有办法准备，来年直播频道变成熟了，我们说不定就能搞一个UCG游戏大直播给各位读者们贺贺新年，大家不妨期待一下

Email D调的HUA丽：361期杂志拿到了，又有一份回函，话说360期的回函我刚寄出去啊。这次寄回函感触良多，随着信息技术普及的今天写信这种方式真是只有在回函和寄信用卡上被看到了，不知道游戏机是不是在支持邮政事业，再结合这期杂志的《消失的游戏秘技》一文，真是觉得时光荏苒。最近的PS4国行真的会不锁区吗，如果成真再加上现在PS4上中文游戏的强大阵容微软真是挡不住啊，连我坐等HALO5主机都有点想转索饭了。

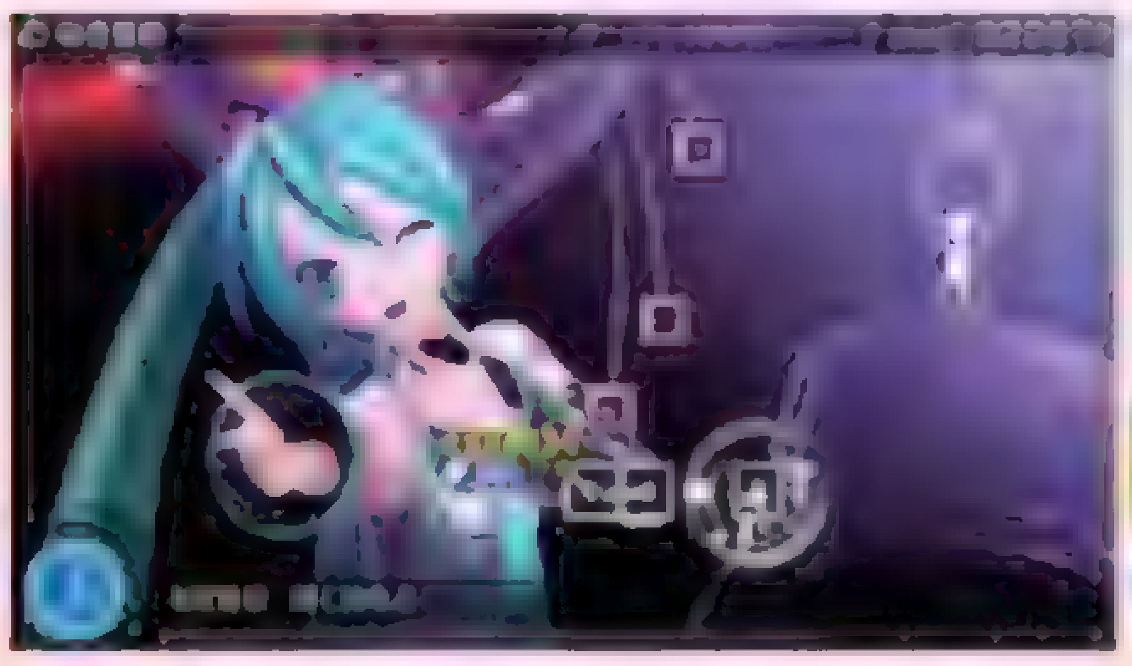
什么阵营！什么主机！什么平台！有钱这些都不是问题！这才是重点！

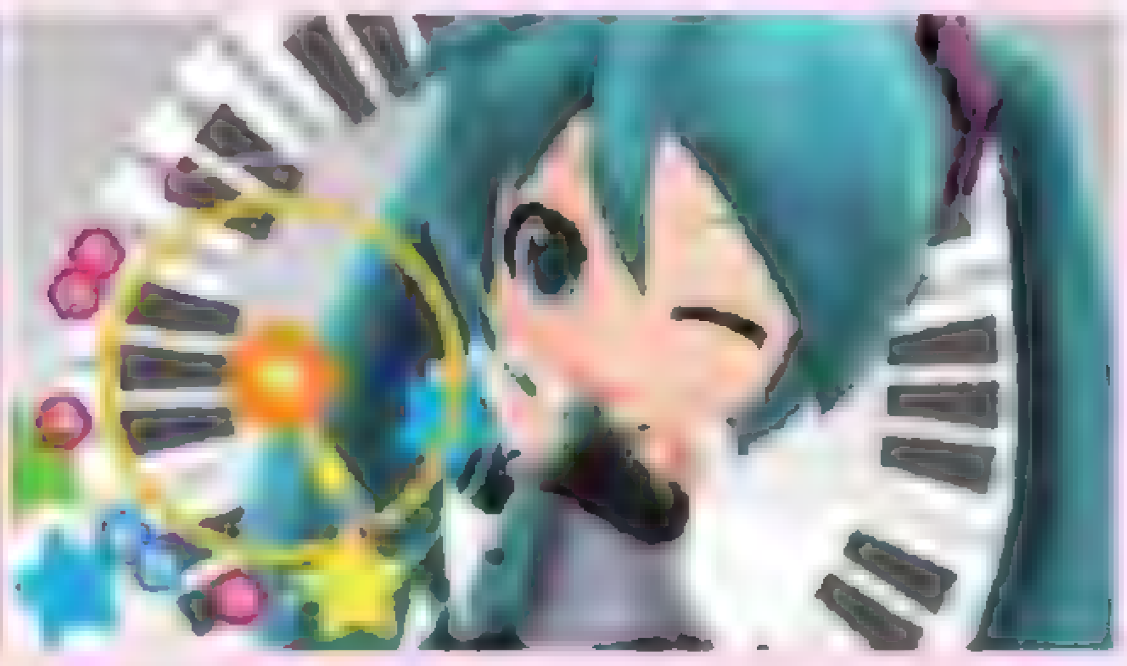
Email Shining：年底工作压力有点大，但是不想玩打打杀杀的游戏，于是乎想去试试传说中的音游“《初音未来 歌姬计划》系列”，不过据说《初音未来》的音游在PSV和3DS上都有发售，正好我乃掌机双机党，想问问这两个平台的版本一个是等身建模一个是Q版造型之外还有什么区别？

除了建模比例之外，区别还是很大的，包括谱面形式、玩法、收录的曲目等等，几乎完全不同。就游戏本身而言，我个人当然更推荐PSV或是PS3版的《歌姬计划》，不过3DS版《未来计划》中收录了多首GUMI的歌曲，算是有别于《歌姬计划》的一大亮点。

Email うらら：最近看了《噬神者2 狂怒解放》的PV之后对这系列开始感兴趣，PS商店里的《噬神者 爆裂》也不贵就正好买了一份每天刷刷刷，最近蝎子一直不出骑士血石让我感到十分酸爽。听说《噬神者2 狂怒解放》明年会出中文版，想问问小编们，网上说中文版不能继承日文版的存档这是真的吗？还有就是《噬神者2 狂怒解放》的店铺特典DLC是不是只能买店铺特典才能获得？日后会不会配信付费DLC？

目前按照官方的说法是不继承存档的。至于店铺特典DLC，官方官网倒是有说过会另外配信的，所以不用刻意去纠结店铺特典。不过说实话，很多其他游戏的店铺特典是不会另外配信的，《噬神者》可以说是一个特例。BNGI这方面还是做得挺良心的。





新的一年UCG也要换新LOGO啦！

为了迎接新一年的到来，UCG也应景地更换了新LOGO，直播与视频的LOGO也都换成了这一个新LOGO，各位读者们看到UCG出品的视频与书籍、周边时请认准这个LOGO哦！

UCG

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：带小编签名的PS4中文版游戏《无双大蛇2 终极版》

各类主机专辑6本

手提袋 1 个
TGS 会场限定《怪物猎人 4G》
艾鲁猫扇子 3 把

磊磊

杨　宁　　辽宁省
陈俊伍　　浙江省
花鸟风月

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　　官网在线购书频道 b.ucg.cn　　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

邮购信息

……话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏·人》第 55 辑、第 56 辑，定价 :18 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 :32 元，第 21 辑、第 22 辑，定价 :35 元。《PS3 专辑》第 23 辑、第 24 辑、第 26 辑、第 27 辑，定价 :35 元。《PS4 专辑》第 2 辑、第 4 辑，定价 :35 元。《Xbox One 专辑》第 1 辑，定价 :35 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 207、267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、311 期，定价 18 元 / 期
总第 313、337、358、361、362 期，定价 14 元 / 期
总第 352 期特刊，定价 19.8 元

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net

《掌机王 SP》:96、104 ～ 107、109 ～ 111、113 ～ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元 ;160、171、178、183 辑，定价 12 元 ;103、151，定价 14.8 元 ;164、187 辑，定价 16 元 ;203 ～ 206，定价 18 元 ;216、219 辑，定价 14 元 ;217、218、228、229 辑，定价 19.8 元
《口袋玩家》:28、38、42 ～ 46、54、55 辑，定价 16 元。62 ～ 64、75 ～ 77、83 ～ 85 辑，定价 18 元。《口袋妖怪 2014 完全大图鉴》，定价 68 元
《3DS 专辑》:Vol.8、Vol.9，定价 35.00 元。《PSV 专辑》:Vol.9、Vol.12，定价 35 元。《PSV 宝典》:定价 28 元。《PSP 专辑》:Vol.3，定价 25 元 ;Vol.6 :定价 28 元 ;Vol.14，定价 32 元。《NDS 专辑》:Vol 2，定价 25 元。《NDS 宝典》:定价 28.00 元
《怪物猎人狩猎志》:Vol.6，定价 12.00 元 ;Vol.11、13，定价 18.00 元

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码： 730010
电话： 0931-8663118
Email： acgbook@163.com

《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 :42 元 ;
《怪物猎人同人画集》，定价 :38 元 ;
《街头霸王幻彩珍藏》，定价 :25 元 ;
《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 :9.8 元 / 辑 ;
《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价 :9.8 元 / 辑 ;
《模魂志》第 77、79、84-87、97、98 期，定价 :22 元 / 期。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

初心者

不知道什么时候“心塞”这个词突然就流行起来了,我没有查过这个词是什么意思,望文生义地认为是有东西把情绪堵住,无处释放。虽然这么用过几次,但是到最近我才感到了真正的心塞。

话说网购时我习惯用匿名,所以包裹上经常写的是某先生,因为这样比较有安全感。前阵子为了节省邮费,我选择了之前没有用过的邮递服务。结果我的包裹就像蒸发了一样迟迟没有派送。心想情况不妙,在没有任何联络手段的情况下,凭着物流的蛛丝马迹,我才终于查到包裹在某邮政,而这种邮递竟然是发通知单自取,他们却把单子塞到了万年不开的信箱里,拜托这可是出租屋啊!当我去找的时候,信箱满得单子只能塞进去一半……也幸好信箱是满的,否则我还得琢磨怎么找钥匙。

让我心塞的事情还在后头。带着通知单来到邮政代办点,员工说要核对身份证,然后就拒绝了我!

因为通知单上面写的是某先生,而不是某某某……好吧,这大概是我的错,于是我想到让他们找出包裹,拨打上面的电话号码。机智的我以为,世界上不可能会有第二个拿着某先生的邮递通知单,身份证上写着同样姓氏,然后手机号码也是一样的人!面对如此有理有据的方案,那位同志还是拒绝了我,说:“你去盖个有效公章。”我:“……”

最后在别人的好心帮助下总算解决了问题,抵消了不少的怨气,也令我更加欣赏这个城市里乐意伸出援手的大多数人。后来我想为什么会这么心塞,然后把答案写在了这期寄语的签名里。

稀饭

本期个人签名

“不锁区我天天怕突然被锁了心慌得很!”——这话让我深切感受到某些玩家已经难伺候到一个地步了。

【游】不知不觉,《龙之世纪 宗教审判》的游戏时间就过了300小时了,感觉还没玩够,但对于网战模式已经没有太大兴趣了,一来这组队打副本的爽快感似乎没有《质量效应3》的生存战高,二来猪队友遍地都是,偏偏网战还讲究配合,死了几遍累觉不爱,还是等我研究完单机的剧情背景细节后再来看看有没有什么新变化吧。

【剧】补完美剧顺便也把第四季同时也是终结季的《科技传奇》补完了,这个系列感觉还是很有发展空间,赶紧出新作品啊!另外最后结局按照官方说法竟然是隐藏百合结局,我看了四季愣是没看出有这么个感情线啊?!

【书】10元买了《刺客信条 文艺复兴》的电子版,元旦回家陪父母的时候,正好可以安安静静读一下,绝赞!

【画】我带着随便看看儿童漫画转换心情的想法开始看Yale Stewart画的《小小联盟》(正义联盟的儿童化版),毫无心理准备之下差点被当场萌死,炸裂推荐,全民向泡面长度无不和谐内容而且花个一小时就能看完,简直良心。

伽蓝

关于国行PS4的各种坊间消息相信各位也已经有所耳闻,特别是不锁区这一点可以说是中国游戏的一大里程碑,中国主机游戏经历种种波折走到了今天,实在是不易之事,因此无论各位玩家身处何种立场,都应当以欢呼取代攻击和猜度,这样最终受益的,仍然是作为玩家的我们。

写下小编寄语时是跨年的晚上,总结整个2014年,生活方式有了比较大的改变,玩游戏的时间变少了,认识的朋友多了,去的地方也变多了,开始偶尔会感叹时光的流逝,但仍然改不了对某个问题纠结半天的倔脾气,在这里不想说“新的一年,新的XX”那种俗套的话,总而言之好不容易又一年,怎么高兴怎么着。

宇宙人

本期个人签名

心率和节奏

☆补完了《结城友奈是勇者》之后,这部片给我印象最深刻的地方是她的BGM,和风民乐的基础上再结合各种现代风格的曲子实在很棒,平时我看动画都不特别在意BGM的(玩游戏倒相反),但是这部动画的BGM却把我对画面的注意力分散出来,看来就算不买BD主题曲那些也得搞一张OST集了。

★个人最喜欢的歌手叶月ゆら今年冬CM居然落选了,这个噩耗让我对C87的期待程度降了一大截。她的个人网站上面放出的那张“清风明月”的新曲试听我至今循环了好多遍,现在看来得等到M3展才能听到完整版了。

☆圣诞前夕跟UCG的大伙们一起去唱KTV,去的还是两年前单位活动的同一家,不过还好这次都正正经经地唱歌,没人玩那个丧病的混饮料游戏 当年那杯饮料里混了绿茶的恶心味道至今会想起来都让人想吐。另外音游大触哪尼居然一首歌都没唱!你偷偷点了一首《世界第一公主殿下》然后缩了以为我们没看到么!

纱迦

本期个人签名

做游戏编辑的生活总是充

★虽说2015年到了,不过对于我们来说真正的新年还是要从春节算起,如此算来还有一个多月时间,到时候再来总结这一年的游戏生活吧!2015年里我首先要把手上几个成就神作给清掉。

★元旦LP那边有亲戚结婚,要赶去参加。看来是要过几天告别网络告别电脑告别游戏的生活了,权当修身养性了。什么?你跟我说PSV/3DS/iPad/手机?好容易要过几天不一样的生活,自然是完全不带啦!

★好容易等朋友们都打完了《孤岛惊魂4》,终于可以开坑了。结果没想到网战已经完全没人玩了,导致联机成就解不了。要知道这游戏可是之前曾因为《刺客信条 大革命》的补偿而免费派送过的啊,居然这就没人玩联机了,而且还需要6个人才能开局,上期杂志“自由谈”的文章还真是应景啊!

★最近X360上《中国好声音》游戏降价了。当然“中国”是我加的,毕竟这节目原版是荷兰的,游戏版肯定是根据海外节目改的,不过还是觉得挺激动的!(雷作预感?)游戏已入,正在路上,改天在斗鱼给大家直播一下!转椅已经准备好了!(笑)

梦叶

话说这已经是自己连续第3年在加班中迎接新年了，看来这已经成为必不可少的年末“大戏”，这样一想不禁让我期待起明年会是什么样的了。但可以肯定的是，明年的游戏是绝对绝对玩不过来的了，本来以为相安无事可以用来填坑的一月份，才发现自己竟然把《热情传说》给遗忘了…想想自己当时（PS3之前）也是对这个系列倾注了不少精力和时间，现在竟然连《宿命传说》里的几把守护者名字都想不起来，实在是让我唏嘘不已。刚来编辑部不久倒是把PS3版的《宵星传说》补上了，之后还说要把众人盛赞为系列战斗系统最高的《圣恩传说》也补上，无奈新作压上只好作罢，现在连传说的最新作都要来了，这个坑不知要等到什么时候才能填上。不过说到这，自己还有个小心愿，这部国行PS4已经发售在即了嘛～当初PS2的《宿命2》都有中文版，那这次咱能不能也来一发呢？本人在这里立誓（Flag）！若是出了中文版必入！必首发！必限定！

说好的年末手办补完计划无奈有两个不给力的家伙始终未出，只能勉强等到1月底看看能不能凑齐了，希望赶年刊那一期能给大家送上一幅“全体拜年图”，好像不知不觉又立Flag了，这飞起的节奏是怎么回事啊！

乐小游

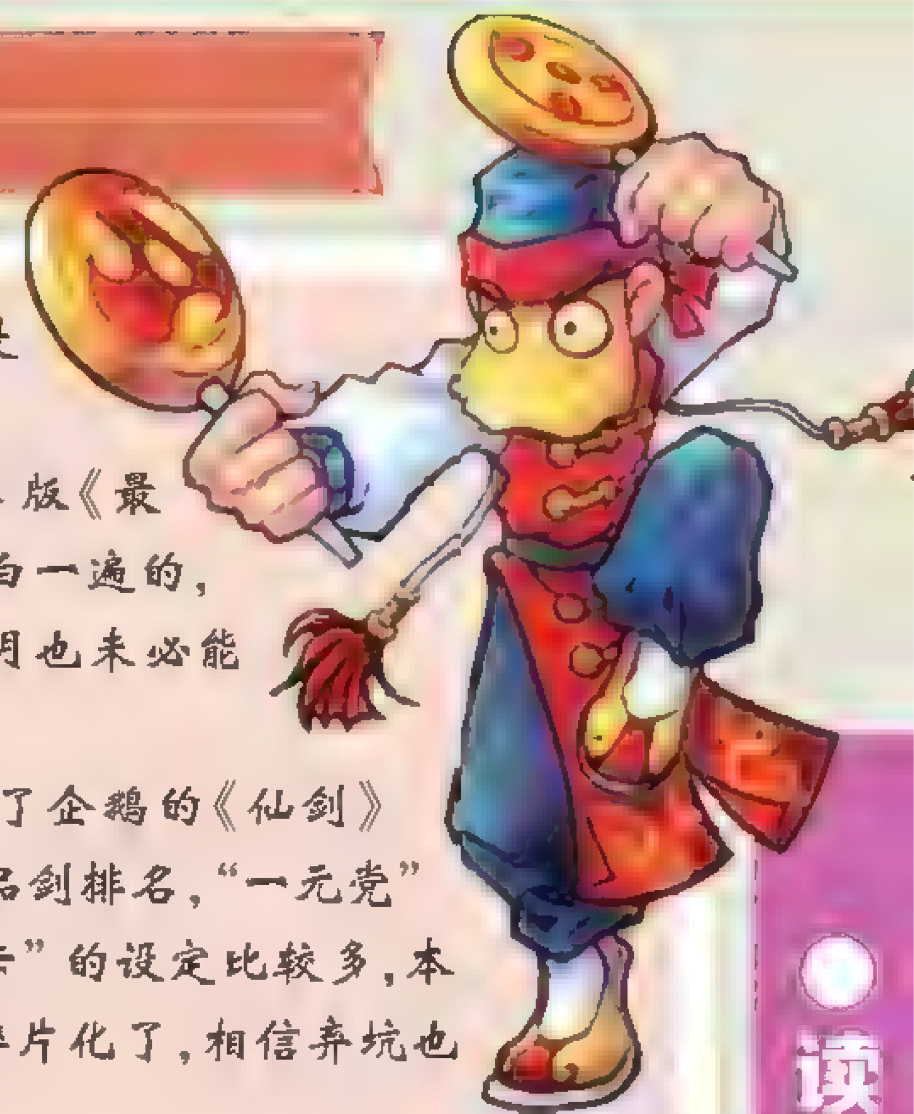
【元旦】不知不觉来到编辑部已有快一年的时间，想必大家拿到这期杂志时元旦假期都已经结束了。由于截稿的原因同事们要在一起迎接元旦的到来，对小游而言真是很特别的一次经历。

【游戏】忙完了几个重头游戏之后总算有点时间继续玩我最爱的《FIFA 15》以及《NBA 2K15》。许久未上线最明显的感受就是强劲的对手越来越多，看来手感这东西一旦冷了就很难找回来。最蛋疼的是2K服务器依然不够给力，这都次世代了还不能好好搞搞网络问题吗？

【怀旧】掉进了手办的大坑后先入的几款都是曾经带给我许多美好回忆的作品。最先拿到的就是《樱花大战》中的两款光武，大神机和樱机。拿到手中那一刻，无数感人的场面顿时在脑海中浮现出来，看来经典永远是无法被超越的。

■帝国华击团参上！

胜负师



【铂】元旦期间结婚的亲戚朋友真是太多了，礼金真是鸭梨山大啊斯密达！

【金】大赏拉票时直播了一会儿PS4版《最后生还者》，怎么看怎么神。其实挺想再白一遍的，不过以我现在的进度，怕是要搭上一个月也未必能达成吧！

【银】临近年底，鬼使神差般地玩起了企鹅的《仙剑》手游，感觉不怎么坑钱，只要不怎么在意品剑排名，“一元党”也能开心地玩耍。不过这游戏“到点打卡”的设定比较多，本意是用碎片时间玩的，却把自己的时间碎片化了，相信弃坑也是迟早的事。

【铜】问儿子长大了想做什么，他的回答是做玩具设计师，比如说设计乐高。嗯，这个想法有点儿意思……

哪尼

◆上期截稿后，趁着假期去香港把之前预定的DQ限定版PS4搬了回来，虽然入手新机器很开心，但多少还是有点郁闷。因为庆祝PlayStation二十周年的关系，香港索尼推出了买主机额外送手柄的活动，不过像我这样早早预定主机的玩家却没法享受这一福利，而且限定机到处都有现货，顿时觉得自己预定亏了，看来DQ在日本以外的人气并没有想象中的那么高啊。

◆取完机器后去了常去的机厅，发现已经有SDVX Gravity Wars的机台，不由感叹这里的更新换代实在是太及时了。如今国内的家用机市场正逐步开放，什么时候街机市场也能变得更加正规、与国际接轨呢？

◆转眼就是2015年了，又到了该做年终总结的时候了，比较幸运的是编辑部并没有长篇大论写报告的繁文缛节，不过内心还是应该有清醒的自我认识才行。“不要等到万事俱备才开始行动”，这是最近很打动我的一个观点，行动起来，新的一年要有新的改变。

秋沙雨

★各位拿到这期杂志的时候估计秋沙雨我已经把《热情传说 ～导师的黎明～》看了不下十次了，虽然从《无尽传说》那时候开始就已经对Ufotable绘制的精美背景有些免疫了，但是在动画的结尾从山上看到格林伍德大陆的景色时还是按耐不住这份感动 开场五分钟后椎名豪的音乐直接让我跪了……在后半段对战路纳尔时的战斗术技再现还原地我只能说“ufo大法好！”了。不过在动画的最后都没有公布OP，CM的那10秒钟OP音乐怎么都不够解馋啊！

☆在12月下旬时想看看《噬神者2 狂怒解放》有没有Ebten限定版，结果手一滑不小心跑到《噬神者2》的官网去了，当时戴着耳机，就听到耳机里传来椎名豪作曲的音乐，一瞬间整个人都脚软了。这期光盘的新作影像里有《噬神者2 狂怒解放》和《热情传说》的新PV，椎名豪正好是这两部游戏的作曲担当（《热情传说》还要加上樱庭统），《热情传说》PV5开头的20周年回顾做得很棒，看着每部正统作的宣传标语一闪而过时就不由得热泪盈眶，做这段的翻译时我也特开心。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.01.15-2015.06.02

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级

本期发售表依旧没有太大的波动，而备受格斗迷关注的《苍翼默示录 刻之幻影 扩展版》已定于明年 4 月 23 日在 PS3/PS4/XOne3 个平台推出，其中 PS3 以及 PS4 也确认可以跨平台联机，此前同社的《罪恶装备 Xrd SIGN》的跨平台网战设计就十分出色，相信本作也会继承这优良的系统。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア	Koei Tecmo	策略模拟	日版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
11 日	战国无双 4– Ⅱ	战国无双 4– Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
20 日	教团 1886	The Order: 1886	SCE	动作射击	中文版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	トラゴンクエストヒーロース 暗龙と世界树の城	Square Enix	动作	日版
26 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッド イーター2 レイジバースト	[illegible]	动作	中文版
2015 年 3 月					
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
17 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	中文版
17 日	鬼泣 DMC 决定版	DmC: Devil May Cry Definitive Edition	Capcom	动作	美版
24 日	血源诅咒	Bloodborne	SCE	动作冒险	美版
26 日	魔界战记 5	魔界战记ディスガイア 5	日本一	角色扮演	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSJS – 少女达の选择 –	MarvelousAQL	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	地球防卫军 4 1 新绝望之影	地球防卫军 4.1 THE SHADOW OF NEW DESPAIR	D3 Publisher	动作射击	日版
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
23 日	新次元游戏 海王星 V Ⅱ	新次元ゲイム ネプテュ – ヌ VII	Compile Heart	角色扮演	日版
2015 年 5 月					
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
22 日	热情传说	テイルズ オブ ゼスティリア	BNGI	角色扮演	日版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア	Koei Tecmo	策略模拟	日版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
29 日	忧世志士	忧世ノ志士	Spike Chunsoft	动作	日版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
11 日	热血进行曲 大运动会 全明星特别篇	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大运动会 - オ - ルスタ - スペシャル -	Arc System Works	动作	日版
11 日	战国无双 4– Ⅱ	战国无双 4– Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
26 日	[illegible]	ドラゴンクエストヒーロース 暗龙と世界树の城	Square Enix	动作	日版
2015 年 3 月					
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン – ロスト・ソング –	BNGI	角色扮演	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピ – ス海贼无双 3	BNGI	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次ス – パ – ロボット大战 Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演	日版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
22 日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 Plus 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジーのアトリエ Plus – 黄昏の空の炼金术士 –	Koei Tecmo	角色扮演	日版
22 日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 – 黑の宫殿 –	EXPERIENCE	角色扮演	日版
29 日	无头骑士异闻录 Relay	デュラララ !! Relay	角川 Games	角色扮演	日版
2015 年 2 月					
11 日	忧世浪士	忧世ノ浪士	Spike Chunsoft	动作	日版
11 日	战国无双 4– Ⅱ	战国无双 4– Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	风雨来记 3	风雨来记 3	日本一	文字冒险	日版
26 日	地球队长 心灵迷宫	キャプテン・アース マインドラビリンス	BNGI	文字冒险	日版
26 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッド イーター2 レイジバースト	BNGI	动作	日版
2015 年 3 月					
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
12 日	在遥远的时空中 6	遥かなる时空の中で 6	Koei Tecmo	文字冒险	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS – 少女达の选择 –	MarvelousAQL	动作	日版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン – ロスト・ソング –	BNGI	角色扮演	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピ – ス海贼无双 3	BNGI	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次ス – パ – ロボット大战 Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演	日版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア	Koei Tecmo	策略模拟	日版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
2015 年 3 月					
3 日	尖叫乐园	ScreamRide	Microsoft Game Studios	模拟经营	美版
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
17 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	中文版
17 日	鬼泣 DMC 决定版	DmC: Devil May Cry Definitive Edition	Capcom	动作	美版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
2015 年 2 月					
13 日	星之卡比与彩虹咒语	Kirby and the Rainbow Curse	Nintendo	动作	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
15 日	喧哗番长 6 魂与血	喧哗番长 6 ～ソウル＆ブラッド～	Spike Chunsoft	动作	日版
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
22 日	遗产传奇	レジェンド オブ レガシー	FuRyu	角色扮演	日版
29 日	恶魔幸存者 2 破纪录	デビルサバイバー2ブレイクレコード	Atlus	角色扮演	日版
29 日	皇牌空战 3D 纵横火网 加强版	エースコンバット 3D クロスランブル＋	BNGI	射击	日版
2015 年 2 月					
5 日	失落的英雄 2	ロストヒーローズ 2	BNGI	角色扮演	日版
11 日	七宗大罪 真实的冤罪	七つの大罪 真实の冤罪	BNGI	动作冒险	日版
2015 年 3 月					
5 日	多啦 A 梦 大雄的宇宙英雄记	ドラえもん のび太の宇宙英雄记	FuRyu	动作	日版
5 日	新网球王子 -go to the top-	新テニスの王子様 - Go to the top -	FuRyu	文字冒险	日版
13 日	代号 蒸汽	Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	动作	美版
25 日	勇者斗恶龙 剧场韵律	THEATRHYTHM DRAGON QUEST	Square Enix	音乐	日版
26 日	黑子的篮球 通往未来的羁绊	黒子のバスケ未来へのキズナ	BNGI	体育	日版
2015 年 4 月					
23 日	二度勇气	Bravely Second	Square Enix	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
2015 年 3 月					
3 日	尖叫乐园	ScreamRide	Microsoft Game Studios	模拟经营	美版
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版

01.22 热情传说

攻略预定

PS3 角色扮演 ■BNGI ■无对应周边 推荐度 A

作为《传说》系列”20 周年纪念作，本作自 2013 年公布时开始就备受关注。由系列四位人设画师共同合作设计的角色、以战斗创意而闻名的有働龙郎参与战斗系统设计、经手过《TOX2》与《TOV》第二部剧本的编剧撰写的故事以及 Ufotable 制作的精美动画，豪华的制作阵容对得起“纪念作”这一金字招牌。华丽的神依合体系统与更为爽快的战斗操作是本作的最大卖点，目前已经播出的特别篇动画更是为各位提前展示了本作那宏大的世界观与冒险之初的故事。

01.27 泯灭之光

多机种 动作冒险 ■WB Games ■对应机种为 PS4/XOne 推荐度 B

本作结合了《死亡岛》与《镜之边缘》等多个系列的精彩之处，并将其很好地展现在沙箱类游戏当中。游戏采用了第一人称视角，行动方式则以快速的跑酷形式为主。多人合作模式乐趣十足，虽然武器种类丰富，但从玩法来看更鼓励玩家多使用近战将敌人斩杀。引入了实时昼夜系统后，这个充满丧尸的世界顿时活了起来，夜晚的敌人再也不像白天那样行动迟缓，攻击欲望变得极其强烈。我们要利用手上现有的素材制造足以对付敌人的陷阱，直到迎来黎明的曙光。

01.29 恶魔幸存者 2 破纪录

3DS 角色扮演 ■Atlus ■无对应周边 推荐度 A

从“女神转生”分支出来的该系列融合了收集、战斗和合成培育的要素，游戏以遭受突如其来的恶魔和侵略者袭击的日本为舞台，玩家需要组成恶魔队伍，扮演“13 名恶魔使者”之一，运用驱使恶魔的能力为存活下去而战斗。本作包括了 NDS 平台的原作《恶魔幸存者 2》以及新的故事篇章，可以选择任一剧本开始游玩。游戏有着全程剧情语音，并且会有新角色登场，同时改善了操作便利性，新增难度选项。根据玩家在剧情中的选择，故事会有多种分支路线和结局，耐玩度十足。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

二度勇气 32

PSV

大战略 兴亡史3 2
刀剑神域 失落之歌 光盘
第3次超级机器人大战Z 天狱篇 20
东京新世录 巴别塔作战 3
高达破坏者2 50
海贼无双3 18 光盘
噬神者2 狂怒解放 光盘
数码宝贝物语 网络侦探 光盘
英雄传说 空之轨迹FC 进化 3
影牢 另一位公主 30
战国无双4-Ⅱ 14

PS3

大战略 兴亡史3 2
刀剑神域 失落之歌 光盘
第3次超级机器人大战Z 天狱篇 20
高达破坏者2 50
哥斯拉 37
海贼无双3 18 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 28
乔乔的奇妙冒险 天堂之眼 光盘
热情传说 光盘
信长的野望 创造 With 威力加强版 37
勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城 光盘
战国无双4-Ⅱ 14

PS4

鬼泣DMC 决定版 光盘
海贼无双3 18 光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 光盘
教团 1886 光盘
进化 光盘
劳拉与奥西里斯神庙 37 38
魔界战记5 22
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 28
乔乔的奇妙冒险 天堂之眼 光盘
噬神者2 狂怒解放 光盘
巫师3 狂猎 34
邪恶深处 光盘
信长的野望 创造 With 威力加强版 37
勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城 光盘
战国无双4-Ⅱ 14
最终幻想ⅩⅤ 16 光盘

X360

潜龙谍影Ⅴ 幻痛 28

Xbox One

鬼泣DMC 决定版 光盘
进化 光盘
劳拉与奥西里斯神庙 37 38
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 28
日暮城狂欢 37 62
巫师3 狂猎 34
最终幻想ⅩⅤ 16 光盘

《格斗派系》第五期火热放映中！
《最上游》《游戏黄金眼》等更多原创节目持续更新！

更多网络节目请登录

土豆视频　腾讯视频　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强
邪恶深处
噩梦难度最速通关

特别收录
2014年十部
游戏玩家必看的
电影佳作
光明之响
游戏黄金眼评测

新作影像集锦
教团 1886
进化
鬼泣 DMC 决定版
最终幻想ⅩⅤ
噬神者 2 狂怒解放
数码宝贝物语 网络侦探
刀剑神域 失落之歌
勇者斗恶龙英雄传
暗黑龙与世界树之城
火影忍者 疾风传
终极忍者风暴 4
乔乔的奇妙冒险 天堂之眼
海贼无双 3
热情传说

ENDING SONG
fermata-Akkord: fortissimo -
游戏主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

(1)高达破坏者2　BNGI (2)　动作 (3)
(4)多机种　(5)ンダムブレイカー2　(6)日版
2014年12月18日(7)　本地1~4人，在线2~(8)　对应年龄：全年龄(9)
售价为PS3：6840日元、PSV：5980日元(10)

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________　收藏日期 ____________

进化

Evolve

机种：PS4/XOne
类型：主视角射击
发行商：2K
发售日：2015年2月10日

《L4D》开发组全新概念对抗游戏 “4V1”竞技引领联机对战新体验

PS3专辑 Vol.27

大16开224页+DVD光盘

2014下半年大作强势集结

夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士
系统详解+流程攻略+深度研究+白金指南

英雄传说 闪之轨迹Ⅰ+Ⅱ
流程攻略+全委托+全收集+白金指引

超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木
系统详解+全路线详尽攻略+白金指南

信长的野望 创造 with 威力加强版 | 海贼王 无尽世界 红 | 刺客信条 叛变 | 光明之响

1月18日全国上市

精彩栏目 神秘特企 专业攻略
春节让你过把瘾!

模魂志 No.98

大16开176页+DVD

寿屋原创拼装机器人系列——Frams Arms在经过数年的发展后渐渐壮大，但由于缺乏相关动漫作品的宣传，故熟悉这个系列的玩家不多。
为了让更多的模友感受到Frams Arms的魅力，本辑特邀了8位模型高手制作了一个Frams Arms制作特辑，希望大家喜欢。12月是众多厂家推出年度压轴产品的月份，如PG版独角兽、超合金魂GAOGAIGAR、MP-22通天晓等等，本辑会一一向大家详细评测。另外当然还有海量的模玩评测和制作范例等着您，
各位模玩Fans请勿错过!

1月10日全国陆续上市

UCG微店

vd.ucg.cn

专为手机和平板准备的购书平台

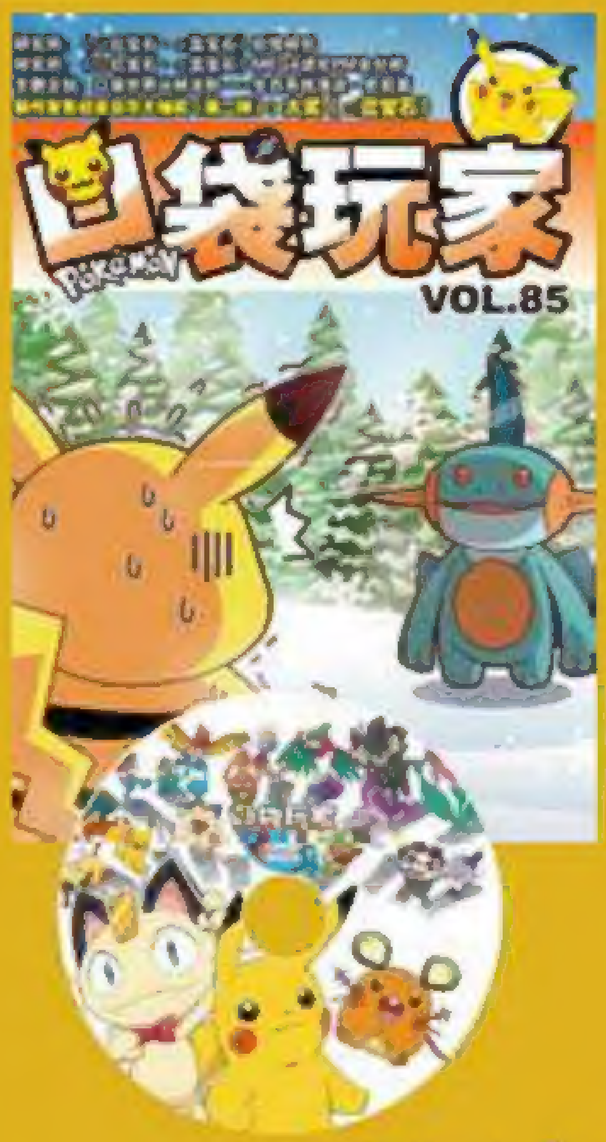
省钱技巧

点击想买的杂志，在定价右边，有"点我有奖"字样，点击就可参与推广分成的活动。如果是和朋友相互做这个有奖推广，相当于每个人的购书款都打了9折！若是能更多地推广出去，还能获得源源不断的分成奖励，获得一份加经验值的游戏乐趣。值得一试!

2元快递送到家
满28元快递包邮!

口袋玩家 VOL.85

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……



-研究所-
《Ω红宝石·α蓝宝石》后续研究（第一弹）
华丽大赛全攻略、超级秘密基地详尽攻略、全国图鉴精灵收集、全道具资料、全特性表……
《Ω红宝石·α蓝宝石》MEGA精灵大盘点
双打努力分配研究系列——尼多后

-对战乐园-
同战术MEGA对比

-专题企划-
口袋世界生态系统漫谈·史前篇

新作发售豪华大抽奖，继续进行!
特等奖：游戏《口袋妖怪 α蓝宝石》

现已上市 全国报刊亭销售中